НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№2

БОЛЕЕ 70 СТАТЕЙ

STAR GENERAL • M.A.X.
PRIVATEER 2: THE DARKENING
POWERSLAVE • KRAZY IVAN
WARLORDS III • ULTIMA IX
DRAGON DICE • ESOTERIA 3

ГЛОБАЛЬНЫЕ ОБЗОРЫ

EMPIRE INTERACTIVE: ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ
AGE OF SAIL • FLYING CORPS
MIG ALLEY • STARS!
FASA И СРЕДА BATTLETECH
MECH COMMANDER
MECHWARRIOR III

РУКОВОДСТВА

DIABLO • BLOOD & MAGIC
MASTER OF ORION II
HEROES OF MIGHT & MAGIC II
ПРОХОЖДЕНИЕ
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЧТО ТАКОЕ ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ?
ПОДРОБНО О ХАРАКТЕРИСТИКАХ







ИНТЕРНЕТ

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

CHEATS • HINTS • SECRETS

ВИКТОРИНА И КРОССВОРД

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

От редакции



Над номером работали

Главный редактор
Иван Самойлов

Редакторы
Игорь Бойко,
Дмитрий Герцев

Дизайн и верстка
Тимофей Богомолов
Александр Метельков

3D графика
Роман Викторов

Фотосъемка
Александр Калиновский

Доступ в Интернет
Сергей Зацепин и Ко

Отдел рекламы
Михаил Сунцов

Отдел распространения
Али Даутов

Коммерческий директор
Владислав Кайдаков

Директора номера
Сергей Журавский
и Гэймер

Наш адрес:
Москва, 123182, а/я 2
e-mail: bib@ropnet.ru
FIDO: 2:5020/863.17

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в осуществлении проекта

У "Навигатора" юбилей. Журнал претерпел второе рождение - доказательством чему служит его второй номер, который вы в последние несколько минут (или часов?) листаете и читаете.

Поздравления с юбилеем принимаются в любой доступной вам форме: e-mail, FIDO, почта и по телефону. Еще можно мысленно.

"*Какой юбилей?*" - в недоумевающем возмущении воскликнете вы. - "*Второй номер - и уже юбилей! Что ж у вас тогда на третьем номере будет? И почему второе рождение?!*"

Разъясняем по порядку. Юбилей - потому как ежели дожили до второго номера, значит, шансы есть (и записываться в макулатуру пока что рановато - в ближайших планах создание интернетовского сайта, ежемесячный тираж, подписка и увеличение объема). Второе рождение - потому как заново пересмотрены многие идеи, положенные в основу журнала (начиная с написания "Навигатор игрового мира" на обложке и заканчивая общим оформлением страниц). Так что, други-товарищи, поздравляйте!

С юбилеем разобрались, теперь поговорим о будущем. Начнем с того, что в третьем номере "Навигатора" получат развитие конференции по Master of Orion II и Jagged Alliance Deadly Games (и мы рассчитываем на присылаемые вами советы, варианты тактик, "недокументированные" моменты и вообще все, что вы сочтете интересным для играющего человечества). Кстати, Гэймер клятвенно обещался подбросить рассказ по Deadly Games, и это не единственный рассказ, который он планирует поставить в свою Зону Гэймера.

В третьем номере увеличится объем таких рубрик, как Hardware, Internet и Cheat/Hints/Secrets/Cracks, появятся очередные викторина и кроссворд.

Начнет функционировать раздел почты, руководство которым взял на себя сами понимаете кто. Критикуйте и хвалите, задавайте интересующие вопросы по играм, присылайте рассказы по мотивам игр и бросайте информацию в Conference - адреса для связи указаны в нижней части страницы.

Мы действительно хотим сделать журнал таким, чтобы он нравился не одним лишь нам. Мы действительно верим в то, что существует другое измерение, где материализуются наши мысли и фантазии, - оно реально в не меньшей степени, чем мы с вами. Поставлена цель: сделать так, чтобы этот мир отразился в журнале. Невозможно, скажете вы? Что ж, ответим мы, - доживем до следующих номеров! Нет ничего невозможного - и пусть не на 100%, но мы в состоянии претворить поставленную цель в жизнь.

ISBN 5-88952-012-1

СОДЕРЖАНИЕ

News

Max.view

Preview

















Internet

Hardware

Review







Расшифровка названий разделов

News
Новости игровой индустрии, а также информация, связанная с игровым железом

Max.View
Глобальные тематические обзоры по фирмам, жанрам и внутрижанровым направлениям

Preview
Статьи о выходящих игрвх; редакция просит вас принять во внимание, что сроки выхода постоянно откладываются, и существует совсем мало игр, которые вышли в первоначально назначенный период (как самый явный пример, Prey должен был появиться в конце 1996 года, а сейчас отложен аж на начало-середину 1998 года)

Internet
Материалы, тем или иным образом связанные с Интернет и играми на Интернете

Hardware
Игровое железо: что существует, каковы характеристики, что и для каких целей имеет смысл покупать

Review
Критические статьи об играх, появившихся на российском игровом рынке и протестированных сотрудниками редакции журнала; если под картинками нет подписей, это означает, что нам попросту не удалось эти картинки снять, и мы были вынуждены закачать их с Интернет

Guide и Solution
Руководства и прохождения игр; как вы понимаете, объем журнала ограничен, и привести полное руководство по Diablo или кому угодно другому мы обычно не в состоянии, а соответственно вынуждены ограничиваться рассказом о самом интервсном (на наш взгляд), что есть в игре; если вас интересуют более подробные прохождения и руководства, обращайтесь к другому нашему изданию — "Компьютерные игры"

Cheats, Hints, Secrets, Cracks
Коды, советы, секреты и крэки; на данный момент представлено почти что только первое из четырех названных направлений, однако, начиная с третьего-четвертого номера мы рассчитываем начать давать информацию и по остальным трем

Gamer's Zone
Зона Гэймера, в принципе — журнал в журнале; после первого номера Гэймер затерроризировал редакцию тем, что хочет получить десяток страниц "в личное персональное пользование", и теперь обосновался там с разбором Duke Nukem 3D на Multiplayer и викториной с кроссвордом; что здесь будет дальше, знает только Гэймер, а это значит, что никто не знает

Conference
Обсуждения популярных игр; обсуждение предполагает участие в нем читателей и длится на протяжении нескольких номеров, до тех пор, пока представляет интерес

Stories
Рассказы, основанные на игровых средах либо же на конкретных играх, а также предыстории игр, если таковые заслуживают отдельного пространства в журнале

Разделы *Conference* и *Stories* представлены во втором номере весьма слабо. По поводу Stories причинв достаточно прозаична: не хватило места, да и не подобралось достойного рассказа. Что касается Conference, то Jagged Alliance Deadly Games из первого номера плавно перенесся на третий, так как первый номер задержался в типографии и появился в продаже одновременно с окончанием данного номера; параллельно мы открыли конференцию по Master of Orion II, но поскольку получалось состоящее из полезной информации и советов руководство (да и составлял его один-единственный человек), то оформлено оно как Guide, а не как Conference.

NEWS

Звездные войны на территории Германии



Начиная с 21 февраля колесит по 35 крупнейшим городам Германии огромный грузовик компании Funsoft — немецкого дистрибутера игрушек от LucasArts. Местные детишки с восторгом встречают прицепленный к нему истребитель повстанцев класса X-WING.

Рекламный тур организован в связи с предстоящим релизом двух новейших продуктов компании LucasArts для персональных компьютеров — X-Wing vs. Tie Fighter и Jedi Knight: Dark Forces II. Среди аттракционов, предлагаемых Funsoft, — тренировочный полет на истребителе X-Wing, беседа с Darth Vader и двумя штурмовиками из его охраны.



Альтернативная Реальность от Monolith



Фирма Monolith Productions заявила 19 февраля о намерении создать ролевую онлайновую игру для Интернет — Alternate Reality On-line. Игроки со стажем могут вспомнить это название — оно связано с восьмибитными платформами Commodore 64 и Atari 800. Движущей силой проекта являются Филипп Прайс (Philip Price) и Гарри Гилберсон (Gary Gilbertson), которые в свое время возглавляли список наиболее изобретательных авторов ролевых игр. Прежде всего будут сделаны ремейки двух хитов 1980 года — The City и The Dungeon. Желающие сыграть смогут создать alter-ego и вступить в интерактивное общение с трехмерным миром. Им предстоит исследовать города и подземелья, сражаться с управляемыми компьютером монстрами. Кстати, при желании вы сможете подработать (а-ля Ultima On-line), устроившись на сутки в местный паб. "Мы не хотим ни в чем ограничивать наших игроков", — говорит Гилберсон. — "Далеко не всем хочется подраться. Многие просто ищут возможность найти себе подобных и поболтать. И в этом плане в Alternate Reality будет место для каждого". Появление этой онлайновой прелести ожидается не ранее середины 1998 года.

Новые приключения от Bethesda

Слегка отступив от обычного ролевого направления, специалисты компании Bethesda готовят новую серию приключенческих игр под общим названием The Elder Scrolls Adventures. Первая из них будет называться Redguard и будет представлять собой приключения плюс action с видом на происходящее от третьего лица, а-ля Tomb Raider. События игры будут проходить в мире Tamriel (это местечко могло запомниться вам по Arena и Daggerfall). 15000 кадров анимации, десятки анимированных персонажей для интерактивного общения, графика высокого разрешения и real-time схватки. Звучит неплохо, поживем — увидим, во что это выльется. Ждать осталось всего-то до Рождества.

Тем временем фирма предполагает выдать на гора очередную игру в смешанном стиле action/RPG под названием Battlespire, действие которой будет развиваться в одном из подземелий вселенной Elder Scrolls. Среди заявленных черт новой игры — модифицированная система генерации персонажа, Multi-player и death-match на основе новой версии фирменного движка Xngine со значительно улучшенными графическими показателями.

Bethesda



Фанаты Elder Scrolls тоже не забыты — в 1998 году ожидается выход очередной ролевой The Elder Scrolls: Morrowind. Она будет чуть менее масштабна, чем Daggerfall, зато с более глубокой проработкой сюжета.

C&C на DVD

Компания Westwood Studios объявила о намерении выпустить Command&Conquer на цифровом видеодиске DVD. Новейшая технология хранения информации на DVD в сочетании с алгоритмом сжатия стандарта MPEG2 позволяет записать 4.7 гигабайта данных на односторонний диск. На двустороннем диске DVD с двумя слоями помещается уже 17 гигабайт.



Вице-президент компании Стив Ветерил (Steve Wetherill) считает, что DVD позволит в значительной степени улучшить графическое и звуковое наполнение продукта.

Долой нечестность! — Diablo



Компания Blizzard Entertainment выпустила v1.02 Upgrade Patch для популярнейшего ролевого action Diablo. Скачать patch можно по адресу http://www.blizzard.com/support/d-patch.htm, он достаточно невелик — всего 340K. Но весьма полезен, особенно для тех игроков, которые предпочитают игру в сети Battle.net. Прежде всего тем, что в нем устранена возможность применения некоторых мощных cheats, которые заставляли играющих на Multiplayer и не знающих этих кодов в буквальном смысле опускать руки. Например, теперь никто не сможет дублировать предметы, применять автоматическое истребление населения города или глобальное убийство.

Помимо нейтрализации возможности нечестной игры, patch устраняет многочисленные огрехи исходной версии Diablo, а также добавляет некоторые прежде не существовавшие в игре свойства. Среди них — возможность найти знакомых игроков в сети Battle.net с помощью команды "/whois". Улучшен также алгоритм коррекции ошибок, связанных с шумовыми помехами модемного канала.

Microsoft заинтересовалась Wing Commander

Фирма Microsoft сделала капиталовложения (размер суммы не оглашен) в новую игровую компанию Digital Anvil, основанную тремя выходцами из Origin Systems — Крисом и Эрином Робертами (Chris и Erin Robert) и Тони Зуровеком (Tony Zurovek). Крис и Эрин успели ударно поработать на создании сериала Wing Commander (Эрин участвовал также в разработке Privateer и Privateer 2: Darkening, Тони же верховодил на разработке обоих частей Crusader). Ориентировочная направленность деятельности новой фирмы — игры в жанрах adventure/action и strategy/action с ударением на 3D, Multiplayer и кинематографических элементах.

В соответствии с условиями соглашения, Microsoft становится эксклюзивным издателем игр Digital Anvil как для персональных компьютеров, так и для онлайновых платформ.

Помимо Microsoft, фирма Digital Anvil получила финансовую поддержку известного режиссера Роберта Родригеса ("Музыкант", "Desperado /"Музыкант 2"/" и "От заката до рассвета"), специализирующегося на фильмах в стиле pulp, продолжающих традиции "Криминального чтива" Тарантино.

Expansion Pack для Red Alert

Компания Westwood Studios объявила о выпуске официального expansion pack для бестселлера среди бестселлеров Red Alert под названием Command & Conquer: Counterstrike. Пакет будет содержать шестнадцать новых миссий, 100 карт для Multiplayer, новые подразделения и экспериментальные технологии, восемь новых песен и Windows 95 "desktop theme pack" с обоями, иконками, screen-saver'ами и пр. Среди новых подразделений — отстреливающиеся грузовики для перевозки руды, танки Тесла и элитные советские командос. Определенной модернизации подвергнутся и имеющиеся в игре системы вооружения. Помимо всего этого, Westwood обещает необъявленные сюрпризы. Пакет поступит в продажу в марте 1997 года. Для игры потребуется, естественно, оригинальный Red Alert. Кстати, последний уже продан во всем мире в количестве 1.8 миллиона экземпляров.





Вместе весело шагать по просторам

Компании Eidos Interactive и Looking Glass Technologies объявили о заключении четырехлетнего договора о публикации и распространении программных продуктов.

Eidos, которая только что выпустила бестселлер Tomb Raider, планирует опубликовать очередную игру Looking Glass под названием British Open Championship Golf уже в марте этого года. На очереди — пока еще не получивший окончательного названия сиквелл Flight Unlimited и ролевая игра Dark Project, разработку которой ведет команда под руководством Warren Spector, ранее сотрудничавшего с Origin Systems (про обе названные игры вы сможете прочесть в третьем номере журнала). Компания Looking Glass хорошо знакома нашим читателям великолепными играми Ultima Underworld, System Shock и Flight Unlimited.



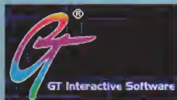
Graphix Zone прикупает Inscape

Издатель развлекательной и интерактивной музыкальной продукции компания Graphix Zone объявила о расширении деятельности в область компьютерных игр. В этом ей поможет приобре-



тенная компания Inscape, известная разработкой приключенческих игр, в числе которых — The Residents' Bad Day on Midway и The Dark Eye. "Приобретая Inscape, мы ставили перед собой задачу набрать критическую массу, необходимую для ведения операций на современном рынке мультимедийной продукции", — заявил председатель Graphix Zone Рон Роснер (Ron Posner).

Graphix Zone рассчитывает развернуться на трех направлениях — игры, развлечения и продукты для Интернет, при этом игры будут разрабатываться и распространяться под маркой Inscape. Компания считает нужным обратиться прежде всего к наиболее популярным жанрам — action/adventure, role playing и strategy. В 1997 году Graphix Zone предполагает выпустить порядка 12—16 наименований новых продуктов.



Папаша Гая Трипвуда опять серьезно занялся играми

Компания GT Interactive объявила о создании Cavedog Entertainment — собственной студии в Сиэтле по созданию игровых программных продуктов. Возглавляет коллектив Ron Gilbert, который известен в мире компьютерных игр как руководитель проекта Maniac Mansion и любимой многими серии Monkey Island фирмы LucasArts Entertainment.

Первой игрой, выпущенной новой студией, должна стать Total Annihilation — военная real-time стратегия (боже, еще одна!), разработкой которой руководит Chris Taylor, принимавший участие в таких проектах, как Hardball II, 4D Boxing и Triple Play '96.

Ориентировочный срок релиза Total Annihilation — конец 1997 года. В дальнейшем господа из Cavedog Entertainment рассчитывают выпускать не менее трех игр ежегодно.

Interactive Magic прирастает ICI

Компания Interactive Magic решила объединить силы с фирмой Interactive Creations Inc. Последняя успела выпустить онлайновый симулятор воздушного боя WarBirds, а буквально на днях стала доступной и бета версия еще одного симулятора, на этот раз — космического, — Planetary Raiders (читайте материал в номере). В результате слияния ожидается появление подразделения I-Magic On-line, которое будет заниматься разработкой онлайновых игр, рассчитанных в первую очередь на Internet.



Президент компании I-Magic Уильям Стили ("Wild Bill" Stealey) заявил, что: "на нас произвела весьма хорошее впечатление разработанная ICI инновационная Internet-технология. Мы рассчитываем, что совместными усилиями сможем быстро стать доминирующей силой онлайновой игровой индустрии Интернет. Уже через год мы предполагаем поддерживать в Internet не менее шести real-time игр."

Игра WarBirds, названная онлайновой игрой года журналом PC Games Magazine, уже пользуется заслуженным вниманием сетевых игроков со всего света, позволяя им ощутить себя в роли пилотов истребителей и бомбардировщиков времен Второй Мировой войны. В одном сражении может принимать участие до 200 игроков одновременно! При этом игроки чувствуют себя как птицы в небе, ведь для нормальной игры достаточно модема всего-то со скоростью 9600!

Бесплатный Mpath



Компания Mpath Interactive (www.mplayer.com) объявила о свободном доступе для всех онлайновых игроков к секции под названием Mplayer Free Zone. Предусмотрено предоставление стандартного набора услуг и доступ к сетевым играм (от Quake до Scrabble). Помимо бесплатной зоны, объявлено о создании зоны Mplayer Plus, которая позволяет получить доступ к соревнованиям со специальными призами при стоимости годовой подписки $29.95. Секция Plus дебютирует с защищенной версией Diablo фирмы Blizzard, а также Command & Conquer: Red Alert для шести игроков.

В Mpath считают, что средства для поддержания бесплатной секции им удастся получить за счет рекламных объявлений. Те игроки, которые регистрируются на сайте компании после 1 марта 1997 года, получают также и ограниченный пробный доступ и к Mplayer Plus.

Заплатка на заплатке

Фирма Accolade, в ответ на многочисленные жалобы юзеров космической стратегии Deadlock, выпустила update, который устраняет некоторые из отмеченных игроками недостатков и добавляет некоторые новые возможности. Основные из них — сохранение игр в режиме multiplayer, как для локальных сетей, так и для Internet, а так-





же — возможность играть в режиме Multiplayer при наличии только одного CD. Искусственный интеллект игры стал более мощным, появилась возможность одновременного управления несколькими юнитами.

Фирма Panasonic Interactive Media выпустила patch к real-time стратегии Baldies. Отличная по всем показателям игра, Baldies не "шла" на системах с Windows 95, где был установлен DirectX 3.0. Пэтч устраняет эту досадную проблему.

WWF In Your House

В начале этого года до Москвы добралась вторая часть Wrestle Mania от Midway. Идея осталось той же — вам предстоит принять участие в турнире по кетчу. А вот игровой engine претерпел значительные изменения.



Теперь в игре десять борцов, причем из первой части остались только трое — Могильщик, Шон Майклс и Брет Харт. У каждого борца свои характеристики по силе удара, скорости бега и способности переносить удары противника. Причем, теперь о каждом герое снят целый ролик, состоящий из подборок его самых красивых ударов.

Есть и другие нововведения, однако, все они отступают перед графикой, которая неким чудесным образом умудрилась значительно ухудшиться. Если бы не это, об игре можно было б говорить всерьезную. А так — хватит и упоминания в новостях.

Модемы US Robotics: быстрее дозволенного!

Компания US Robotics Corporation объявила о поступлении в продажу новейших факс-модемов **Sportster 56K**, сделанных с использованием передовой технологии **x2**, применение которой позволяет поддерживать соединение с Интернет по телефонной линии на скорости 56 килобит в секунду, что приблизительно в два раза превышает скорость имеющихся на рынке современных модемов. При этом, модели Sportster 33.6, выпущенные после августа 1996 года, могут быть апгрейдированы под новую технологию простой заменой программного обеспечения всего за $60. Саму новинку — модем **Sportster 56K** нам удалось разыскать в прайсах американских онлайновых фирм по цене $199,95 (внешний).



До настоящего момента, сигнал на пути к адресату несколько раз претерпевал преобразование из цифрового вида в аналоговый и обратно. Провайдеры Интернет, которые применяют технологию x2, могут воспользоваться возможностями, предоставляемыми цифровыми линиями связи, при этом информация будет передаваться по сети в неизменном виде. Сотни провайдеров США уже приняли решение поддержать новую технологию.

Что интересно, предел скорости для передачи данных в сети, установленный FCC, составляет 53 килобита/сек.

Процессоры MMX Overdrive

В начале марта компания Intel объявила о выпуске процессоров MMX OverDrive, с помощью которых могут быть модернизированы процессоры класса Pentium. Так, 75 MHz Pentium преобразуется в 125 MHz MMX, 90 MHz Pentium - в 150 Mhz MMX и 100 MHz Pentium - в 166 MHz MMX. В комплекте с процессором MMX OverDrive поставляется CD-ROM с разнообразным программным обеспечением, в том числе - копией новой игры от фирмы Fenris под названием Rebel Moon Rising, при создании которой разработчики ориентировались на использование технологии MMX. Стоимость новых процессоров ожидается в пределах $400-500.

Blood с молотка



3DRealms продали права на давно ожидаемый 3D action Blood фирме Monolith Productions. Теперь Blood выйдет еще не скоро — пока еще утрясутся все дела, связанные с перепродажей! Издательские проблемы берут на себя боссы из GT Interactive.

Monolith верят, что Blood станет лучшим deathmatch'ем 1997 года. Несколько негативная реакция игровой общественности на раннюю альфа-версию игры их, должно быть, нисколько не смущает.

Подробнее обо всем об этом вы можете прочитать на http://www.blood.com.

MAX.VIEW

EMPIRE INTERACTIVE:

Взгляд со стороны

Английская компания Empire Interactive *является одной из крупнейших на игровом компьютерном рынке. На нее работают такие известные фирмы-разработчики компьютерных игр, как* TalonSoft *и* Rowan Software. *Все выпускаемые компанией игры отличаются высокой зрелищностью, хотя идеи игр могут быть далеко не новы. Сказанное относится не только к чисто развлекательному пинболу, но и к "серьезным" стратегиям. Возможные недоработки с лихвой компенсируются обильной красочной анимацией, детализированной графикой и богатым звуковым сопровождением.*

Серия Battleground

Стратегия сухопутных битв

Жанр: Wargame

Battleground 6: Napoleon In Russia (Borodino) — Второй квартал 1997 года

Battleground 7: Bull Run — Третий квартал 1997 года

Battleground 8: Middle East — Четвертый квартал 1997 года

Multiplayer: модем, нуль-модем, сеть

Постоянная среда обитания: Windows



Американская фирма TalonSoft быстро становится лидером среди разработчиков пошаговых wargame'ов на шестигранной доске. Всего лишь за год вышло 5 выпусков **Battleground'**ов (не считая двух upgrade-ов, появившихся под измененными названиями), и объявлено о скором выпуске еще трех. Уже в первой игре, вышедшей в сентябре 1995 — **Battleground: Ardennes** (битва при Арденнах Второй Мировой войны) — была применена новинка, которая выгодно выделила Battleground на фоне остальных игр того же класса. Речь идет о специально разработанной системе "Battleview", позволяющей представить поле сражения в двух- (2D) и трехмерном (3D) виде разного масштаба:

- 2D Zoom out ⇨ все поле битвы умещается на одном экране; этот вид применяется для общего стратегического планирования;
- 2D Normal view ⇨ здесь удобнее плвнировать тактические перемещения боевых единиц;
- 3D Zoom out ⇨ дает больше деталей, позволяя в то же время обозревать поле сражения на одном зкране;
- 3D Normal view ⇨ можно наслаждаться зрелищем разворачивающегося сражения.

В последующих двух выпусках — **Battleground: Gettysburg** и **Waterloo**, вышедших с интервалами в 3-4 месяца, существенных изменений не произошло. Сменился только театр боевых действий: гражданская война в Америке и наполеоновские войны в Европе, соответственно.

Однако, фирма-издатель Empire Interactive осталась верной своему принципу *зрелищности* производимых игр, и в следующих двух выпусках — **Shiloh** и **Antietam**, посвященных все той же гражданской войне в Америке, достигнута заметно большая реалистичность моделирования военных действий. Сказанное относится, прежде всего, к характеристикам боевых единиц (они стали более сбалансированными) и возросшему мастерству игры компьютера. Далее, заметно улучшилась графика (стали детвльно прорисовываться злементы формы солдат), что удачно комбинировалось с возможностью масштабирования картины боя. В-третьих, стали вовсю использоваться новейшие достижения мультимедийных технологий.

Весной 1997 года ожидается выпуск сразу трех battleground'ов: **Napoleon in Russia** (нашествие Наполеона в Россию), **Bull Run** (зпизод гражданской войны в Америке) и **Middle East** (арабо-изра-



■ Решающая атака Ричардсона



■ "Смешались в кучу кони, люди и залпы тысячи орудий слились в протяжный вой..." М.Ю.Лермонтов "Бородино"

ильские войны 1956, 1967 и 1973 годов). В планах TalonSoft также смоделировать прелюдию к эпохальной битве при Ватерлоо — Ligny & Quatre-bras. Не останется без внимания и восточный фронт Второй Мировой войны: задуман выпуск серии **East Front**.

Следует отметить также встроенный редактор сценариев, позволяющий смоделировать битву по своему вкусу. Редактор присутствует практически во всей серии Battleground.

И, конечно же, такое "нашествие" battleground'ов не могло не отразиться на Интернете. Приведу лишь две ссылки, по которым вы сможете добраться до всего, интересующего вас:

● http://www.mindspring.com/~mmcmain
✓ можно принять участие в турнире по одному из battleground'ов;

● http://www.ndirect.co.uk/~mst
✓ стратегические советы, информация, обмен мнениями фанатов битвы при Ватерлоо.

Рейтинг 7/10

Age of Sail

Морские сражения эпохи парусного флота

Жанр: Real-time wargame
Системные требования: 486DX-33, 8 Mb RAM
Multiplayer: модем, нуль-модем
Среда обитания: Windows

Age of Sail продолжает лучшие традиции серии **Battleground.** Это трехмерная графика сражений. Мультимедийное сопровождение. Обилие сценариев (100 штук), отражающих реальные исторические события. Удобный интерфейс под Windows, поддержка многопользовательской игры, встроенный редактор сценариев. Однако, в отличие от походовой "сухопутной" серии, действие в **Age of Sail** разворачивается в реальном времени.

В игре моделируются крупнейшие морские сражения эпохи становления и расцвета парусного флота (1775–1820). Соответственно, учитываются все основные особенности парусных кораблей (прежде всего, зависимость от силы и направления ветра) и технологий того времени (на перезарядку орудий требуется ощутимое время). В игре встречаются корабли 13 классов (а всего около 600 кораблей), каждый из которых характеризуется вместимостью, прочностью, грузоподьемностью, количеством и типом орудий, их расположением в отсеках корабля и численностью экипажа. Все орудия имеют 90° угол обстрела, поэтому первостепенную важность приобретает маневренность и скорость корабля. Дальность стрельбы, как и наносимый урон, зависят от типа заряжаемых ядер: можно обстреливать корабль противника с дальнего расстояния крупными ядрами, рассчитывая просто потопить его, но можно подойти поближе и ударить картечью по мачтам. Можно также вести огонь на поражение команды вражеского судна, а затем взять его на абордаж. Участие с каждой стороны десятков ко-



■ Британский фрегат готов взять на абордаж французское судно



■ Трафальгарское сражение в самом разгаре

раблей (а можно командовать как отдельными кораблями, так и всем флотом в целом) вносит еще большее разнообразие в тактику боевых действий. Немаловажное значение имеет и обученность экипажа.

К числу досадных неприятностей (как с точки зрения зрелищности игры, так и в отношении ее управления) относится то, что курс корабля может меняться только скачком, причем сразу на 45° (!). Встроенный Help дает лишь самую общую информацию о морских сражениях, не приводя никаких цифровых сводок (например, зависимость наносимого урона от дальности выстрела картечью). Игра ограничена чисто морскими битвами: нет никаких фортов, где можно было бы подкупить кораблей, отремонтировать и усовершенствовать суда, завязать дипломатические отношения и т.п. Если вас смущает именно это, тогда, возможно, вам лучше дождаться выхода **Admiral: Sea Battles** компании Megamedia.

В список недостатков можно также записать то, что игра протекает в вялом режиме и отличается слабой насыщенностью событиями.

В продолжение этой игры весной 1997 года выйдет **Age of Ironclads** — морские сражения времен гражданской войны в Америке вплоть до конца XIX века (а судя по триумфальному шествию battleground'ов, почему бы не появиться и Ages of Cruisers?!).

Рейтинг 5/10

Flying Corps

Воздушные бои на заре авиации

Жанр: Авиасимулятор
Системные требования:
486DX4-100 (Pentium), 8 (16) Mb RAM
Среда обитания: DOS, Windows 95

В отличие от своего предыдущего авиасимулятора Первой Мировой войны — **Dawn Patrol,** фирма Rowan Software решила сделать ставку на реалистичность. Поэтому в игре используются точные карты, полученные со спутников. На их основе был сгенерирован трехмерный ландшафт местности, который затем корректировался данными аэрофотосъемок пилотов Первой Мировой войны и современными цветными фотографиями. Участок боевых действий занимает площадь 150x150 км, поэтому неудивительно, что сначала планировался выход игры на 2-ух CD-дисках. Но затем удалось придумать метод декомпрессии, который ужал данные до 20 Мбайт (!).

Тот же принцип реалистичности был выдержан при моделировании самих полетов. Отправляясь на задание, можно выбрать один из шести типов самолетов, участвовавших в Первой Мировой, со всеми присущими ему недостатками (например, Sopwith Camel печально известен своей неустойчивостью в полете и тенденцией крениться на правый борт; однако, приноровившись к этим особенностям, вы можете получить все преимущества лучшего истребителя тех лет). Ряд общих особенностей поведения


■ Можно командовать цепой эскадрильей



■ Знаменитый ас — барон Манфред фон Ричхофен



■ Так "Camel" выглядел в Dawn Patrol...


■ ... а так он выглядит во Flying Corps


SE5a заходит на бомбежку

самолетов (гироскопический эффект, влияние ветра и т.п. — всего их восемь; о некоторых я даже не слышал, так что, возможно, следует проштудировать какой-нибудь авиационный справочник, чтобы вникнуть в тонкости) можно включать/выключать по своему усмотрению. Сначала вы можете поупражняться в управлении самолетом — для новичков предусмотрено 8 заданий, начиная с простейшего облета аэродрома и заканчивая управлением небольшой эскадрильей. После этого вам предложат четыре кампании, каждая из которых состоит из ряда миссий возрастающей сложности. Кроме того, имеется 10 факторов (например, уровень мастерства пилотов противника, ограниченный запас патронов), которые можно менять по своему усмотрению и тем самым регулировать уровень трудности игры. Перед каждой миссией можно определить, сколько самолетов взять на задание, выбрать пилотов и указать им место в боевом строю. Боевой опыт и моральное состояние летчиков переносятся из миссии в миссию. Каждый вылет сопровождается заставочной анимацией, иллюстрирующей начало боевых действий. Тщательно прорисованные детали и звуковое сопровождение полностью погружают вас в атмосферу той эпохи. Все игровые сюжеты основываются на конкретном историческом материале и реально происходивших событиях. Так, например, в кампании Flying Circus вам предлагается перещеголять легендарного асса — барона Манфреда фон Ричхофена, выполнив те же самые задания в установленный срок, но сбив при этом больше самолетов.

Игра проста в управлении. Интерфейс относится к категории "интуитивно понятных", но нет встроенного руководства, позволяющего разобраться в тонкостях управления самолетом. Кроме стандартного вида из кабины пилота, имеется множество тактических обзоров. Поддерживается разрешение до 1600x1200 точек.

Вообще же, ничем потрясающим Flying Corps не является. Основное достоинство Flying Corps – историческая достоверность. Однако, если закрыть на нее глаза, игра начинает казаться достаточно посредственной. Графика, несмотря на высочайшее разрешение, выглядит мутной. Кабина самолета отрисована более чем грубо. Что касается реалистичности, то она здесь чрезмерная, в результате чего игрок оказывается перед необходимостью управлять неуклюжим и маломаневренным самолетом времен давно минувшей войны.

Возможно, веьсма спорный успех Flying Corps и стал той побудительной причиной, которая заставила издателей Red Baron II отложить свое творение до осени?..

Рейтинг 6/10

Rowan Software

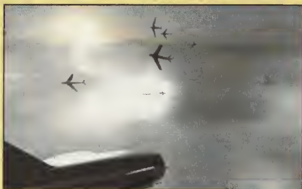
Компания Rowan Software была основана в 1987 году Родом Хайдом (Rod Hyde), который в настоящее время занимает пост managing director этой фирмы. В последние 6 лет компания специализируется на производстве авиасимуляторов для компьютерных игр. В штате компании 12 сотрудников. Подписан эксклюзивный пятилетний контракт с Empire Interactive.

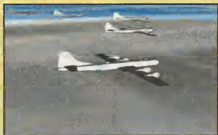
MIG Alley

Истребители времен корейской войны

Жанр: Авиасимулятор
Multiplayer: модем, нуль-модем, до 12 человек по сети
Среда обитания: DOS, Windows 95

Весна 1951 года. Северная Корея наращивает свои силы, чтобы захватить весь полуостров. К ней только что поступила партия новейших МИГов. Вы воюете на противоположной стороне, командуя эскадрильей ООН. Ваша задача — не только сдержать натиск противника, но и отодвинуть линию фронта как можно дальше к китайской границе до начала мирных переговоров. Словом, достойный сюжет для развития успеха, достигнутого во **Flying Corps**. Применяется тот же движок: по точным картам, полученным по фотографиям со спутников, воссоздаются живописные трехмерные ландшафты. Горис-







тый характер местности корейского полуострова усложняет работу программистов, но и повышает зрелищность игры (куда интереснее летать по горным ущельям, чем над плоской равниной). Немаловажное значение имеет и вытянутость полуострова (карта 45 миль x 2,5 мили). Историческая достоверность соблюдается во всех деталях, так что вы сможете в полной мере ощутить себя на месте летчиков тех лет, управляющими самолетами типа F80 Shooting Star, F84 Thunderjet, F86 Sabre, F51 Mustang и т.д., среди которых будут попадаться как пропеллерные, так и только что появившиеся реактивные. Все кампании будут основываться на реальных исторических событиях, и вам предстоит решать множество разнообразных задач, включающих в себя и наземные цели (например, разрушить мост или отрезать наступающего противника от баз снабжения). В воздушном бою могут одновременно принять участие свыше 50 самолетов, благо что обещана поддержка игры по сети (до 12 участников).

Об этой игре уже поговаривают как о возможном хите 1997 года.

Stars!

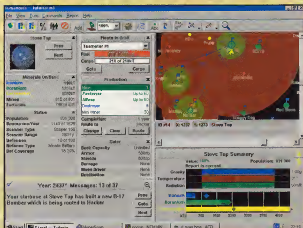
Стратегия, заслуживающая восклицательного знака

Жанр: Космический wargame
Системные требования: 386DX-33, 8 Mb RAM
Multiplayer: модем, нуль-модем, e-mail (до 16 игроков)
Среда обитания: Windows 3.1, 95 и NT

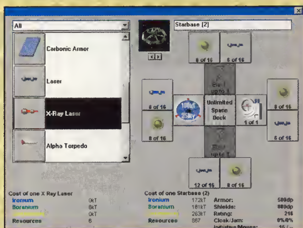
Игра **Stars!** — это уникальное явление, которое могло возникнуть только на Интернете. Она прочно заняла место лучшей многопользовательской походовой стратегической игры. При всем многообразии игровых ситуаций и тщательной проработке деталей Stars! предъявляет смешные по нынешним меркам требования к компьютеру, а выход в Интернет может быть ограничен простой электронной почтой. Игра была написана всего лишь двумя программистами (Jeff Johnson и Jeff McBridge) и начала распространяться с середины 1995 года под маркой фирмы StarCrossed Software. Огромную популярность завоевала опять же благодаря Интернету, распространяясь как shrewder. В конце 1996 года игра была взята под крыло гигантом компьютерной индустрии — компанией Empire Interactive, которая поставила свой логотип на последней (2.7) версии игры.

Интенсивный "прокат" на Интернете с его возможностью немедленной связи способствовал быстрому усовершенствованию игры: при выпуске очередной версии была учтена масса пожеланий, лавиной обрушившихся на разработчиков. Это видно хотя бы даже по детально проработанному оконному интерфейсу, не упускающему ни одной "мелочи". Более того, этот интерфейс вы можете конфигурировать под себя, реорганизуя оконную систему по собственному вкусу. Такая же детальность прослеживается в концепции самой игры, повышая реалистичность предложенной модели космической экспансии. Так, например, выиграв сражение, на месте битвы вы обнаружив обломки кораблей, из которых можно извлечь полезные ресурсы (минералы, без которых не обходится ни одно строительство). Более того, если при создании одного из поверженных кораблей использовалась технология, еще неизвестная вам, то есть шанс, что вы получите эту технологию, просто подобрав останки этого корабля.

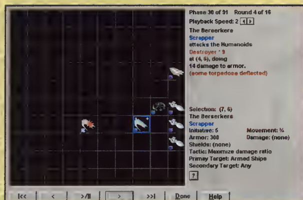
Не могу удержаться от того, чтобы не привести еще несколько примеров. Двигатели кораблей можно эксплуатировать в "нерасчетных режимах", вы-



■ Удобный интерфейс, настраиваемый на свой вкус



■ Этап создания базы нового типа

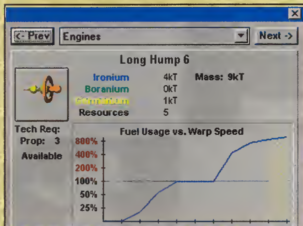


■ Время для атаки на вражескую базу

жимая из них большую скорость, но тогда резко возрастет потребление горючего и появится вероятность их поломки. Если какому-то кораблю не хватает топлива на обратный рейс (о чем вас немедленно оповестят), то можно либо просто уменьшить массу перевозимого груза (оставив часть его на планете), либо перелить часть топлива из баков другого корабля, находящегося на той же орбите, причем все эти операции осуществляются путем простого нажатия на кнопку мыши и нескольких "щелчков".

И пусть вас не пугает обилие таких деталей — множество действий можно запустить в авторежиме, что избавит вас от рутинной работы. Предположим, вы колонизовали некую планету X, условия окружающей среды на которой (температура, гравитация, радиация) немного не отвечают предвльным требованиям вашей расы, так что ежегодно будет гибнуть определенный (малый) процент населения, пока вы не переобустроите планету (если вам известна технология terraforming). Поэтому для "быстрого старта" вы можете отрядить транспортный корабль, дав ему серию приказов: загрузить такое-то количество пассажиров на густонаселенной планете A, высадив их на X, на освободившееся место загрузить минералы, вернуться на A, разгрузить корабль. Затем указываете режим "auto", и корабль безо всякого вашего вмешательства будет совершать челночные рейсы, пока вы их не отмените.

К числу удачных находок относится также специальное окошко сообщений, в котором в начале каждого хода выдается информация о произошедших за год (то есть за ход) событиях, которые могут потребовать вашего внимания. В этом окошке имеется кнопочка "Go To", нажав на которую, вы сразу же попадаете "туда, куда нужно". Например, сообщается, что разведывательный корабль пролетел по указанному маршруту и ждет дальнейших распоряжений. После этого вам не нужно рыскать по всей карте, лихорадочно припоминая, в какой уголок галактики вы его направили (или открывать меню "Report Ships" и выискивать его название там) — достаточно щелкнуть на "Go To", и вот он, голубчик — сделайте еще пару щелчков, наметив новый маршрут.



■ Двигатель может развить скорость, превышающую расчетную, но тогда резко возрастет потребление топлива

Интернет

На Интернете можно найти следующие сайты, где представлена продукция упоминаемых в статье фирм:

http://www.empire.co.uk
http://www.empire-us.com
http://www.talonsoft.com

В тексте есть и другие интернетовские ссылки.

О Stars! можно говорить бесконечно, поражаясь числу разнообразных "изюминок", которых не встретишь в большинстве "мегабайтных гигантов". В заключение приведу лишь количественные показатели: 26 уровней технологий по 6 отраслям знаний, что дает более 220 различных "игрушек" (начиная от простейших сканеров и космических мин и заканчивая звездными вратами); 30 различных типов (только типов!) кораблей, которые вы можете оборудовать по собственному усмотрению; можно выбрать одну из имеющихся 8 рас или создать собственную, приписав ей те или иные характеристики и/или умения (например, предельно допустимый для жизни уровень радиации и т.д. — всего 35 характеристик). И, наконец, совсем не обязательно биться "до победного конца": в игре предусмотрена гибкая система "win. conditions", так что победителем может быть объявлен тот, кто, например, колонизует 60% галактики и/или достигнет 22-го технического уровня в 4 областях знаний и т.п. Кроме того, каждому игроку начисляются определенные очки за его достижения (число освоенных планет, количество кораблей и т.д.), так что можно играть на то, кто первым наберет, скажем, 11000 очков или опередит своего ближайшего конкурента на 100%.

Массу полезной информации, равно как и самые свежие новости об игре, можно найти на

http://www.webmap.com/stars!
(official Stars! Web site).

Туда же можно адресовать свои пожелания по поводу дальнейшего развития игры, благо что как раз сейчас идет работа над следующим, принципиально новым upgrade'ом (3.0), который выйдет, однако, не раньше, чем в конце 1997 года.

Игорь Савенков

Рейтинг 8/10

MAX.VEIW

FASA и СРЕДА BATTLETECH

FASA CORPORATION

Главное – суметь попасть в "фазу"

Жил-был в Америке студент, Джордан Вейсман (Jordбn Weisman). Как и все, ходил на студенческие тусовки и увлекался фантастикой, особенно популярным в те далекие семидесятые сериалом о мире боевых роботов BattleTech и планете Freedonia.

Студенты были настолько очарованы этим вымышленным миром, что буквально жили в нем, изобретая для себя должности и чины в строгой иерархии BattleTech. Джордан носил гордое звание Министра Фридонианской Администрации по Космосу и Аэронавтике (Minister of the Freedonian Aeronautics and Space Administration. FASA).





Потом Вейсман поступил в военно-морскую академию, где и познакомился со своим будущим компаньоном Роосом Бэбкоком (Ross Babcock). Они любили коротать время, обыгрывая курсантов других военных училищ в настольные военные игры.

Опыт "бумажных боев" не прошел даром, и в 1980 году два приятеля создали небольшую фирму, названную, естественно, FASA. Поначалу их цели не отличались большой амбициозностью – просто нужно было разработать продолжение для настольной игры Traveler.

В 1984 Вейсман написал первую игру, поначалу названную BattleDroids, а затем переименованную в BattleTech. Тут FASA действительно попалв "в фазу", подгадав чаяния американского общества. Начался резонанс. Далее игра выходит на первые места в рейтингах и продается миллионными тиражами. Каждый год разработчики пишут шесть новых историй и готовят к ним 24 сценария для игр в мире BattleTech.

Тут очень вовремя подоспела эпоха компьютеризации. FASA успешно продает лицензии на воссоздание вселенной BвttleTech в виртуальном мире, положив тем самым начало эпохе симуляторов боевых роботов. Самыми свежими примерами являются, конечно, MechWarrior II и MechWarrior: Mercenaries, созданные Activision на основе такого лицензионного соглашения. Что касается Shattered Steel и EarthSiege, то они, хотя и ведут свое происхождение из среды BattleTech, тем не менее основываются на собственных мирах и лицензией от FASA не располагают.

В отношении EarthSiege стоит вкратце прояснить ситуацию. В конце восьмидесятых Activision получила лицензию от FASA на создание самой первой компьютерной игры по BattleTech. После выхода MechWarrior (речь идет о первой части) из состава Activision выделилась команда разработчиков, которой, собственно, и принвдлежало реальное авторство MechWarrior. Однако, согласно закону лицензия принадлежала Activision. В итоге возникли две ветви одного направления: Activision, набрав новый штат, взялась за MechWarrior II, а разработчики первой части создали новую среду – EarthSiege. Принято считать, что EarthSiege превосходит MechWarrior по качеству графики, но уступает играбельностью.

Однако, времена Activision уже позади. Сейчас FASA прекращает выдачу лицензий и в союзе со Spectrum Holobyte (команда, с недавних пор функционирующая под эгидой Microprose) переходит к разрвботке собственных компьютерных игр, для начала взявшись за real-time стратегию Mech Commander. Помимо того, в график работы внесен MechWarrior III. Что касается Activision, то вместе со вторым MechWarrior ее лицензия истекла, позволив лишь выпустить дополнение ко второй части – Mercenaries. И если б не истечение лицензии, то Mercenaries были бы третьей частью сериала.





FASA и среда BattleTech

MECH COMMANDER:

Винегрет в реальном времени

Жанр: Real-time стратегия
Четвертый квартал 1997 года

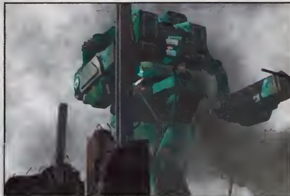
Чрезвычайно многоликий мир игрушек, действие которых происходит в придуманном мире боевых роботов (BattleTech), ожидает очередное пополнение.

Создатель этого уникального мира, корпорация FASA, решила порадовать нас не классическим симулятором, а стратегией в реальном времени, продолжающей славные традиции Command &Conquer и Warcraft. Причем, сразу видно, что FASA взялась за дело серьезно – дальше некуда. Во главу проекта поставлен Spectrum Holobyte, а команду разработчиков возглавил технический директор Фрэнк Сэвидж (Frank Savage), ранее работавший в Origin и ответственный за появление таких хитов, как Wing Commander III и Strike Commander.

Конечно, такая команда не могла ограничиться "повторением пройденного". У игры будет свое собственное лицо, точнее говоря, даже целых 12 лиц! В отличие от практически неодушевленных "юнитов", которые обычно действуют в real-time стратегиях, игрок будет командовать весьма конкретными персонажами.

С помощью горстки необстрелянных курсантов военной академии вам предстоит защитить планету BattleTech от нападения враждебного клана Jade Falcons.

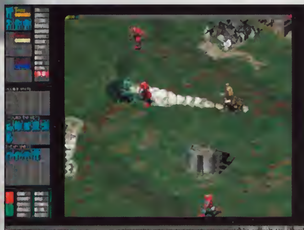
В ходе боев ребята наберутся опыта – если останутся живы, конечно. Станут понятны сильные и слабые стороны каждого, которые грамотный командир должен обязательно учитывать, чтобы достичь победы... Вам такой расклад ничего не напоминает? Совершенно верно – в игре присутствуют явные элементы RPG.



Но и этого разработчикам показалось мало. И без того экзотичный винегрет двух жанров сдобрен солидной щепоткой пряностей из тактико-стратегических игр типа "X-Com: Enemy Unknown". Боевые роботы – слишком редкие и дорогостоящие машины, чтобы бездумно уничтожать их во время сражений. Гораздо разумнее обездвижить противника и развинтить его на запчасти. Аккуратное управление ресурсами – одно из важнейших слагаемых успеха.

Как известно, кулинарный шедевр должен быть приятным не только на вкус, но и на вид. Понимая это, создатели игрушки сулят нам потрясающую трехмерную графику с высоким разрешением и реалистичными текстурвми. Вы сможете дать выход своему подсознательному инстинкту разрушителя, наблюдая, как огромные машины топчут деревья и разносят в пыль дома, не говоря уже о противниках.





Многооконный интерфейс позволит наблюдать за деятельностью подопечных и выдавать им подробные инструкции о том, как и когда действовать, какого врага атаковать и т.п. Остается надеяться, что разработчиков не покинет чувство меры, ибо перегруженное и сложное управление способно загубить впечатление даже от талантливой игры. Продолжая кулинарные ассоциации, можно сказать, что самый замечательный суп не порадует вас, если его придется есть вилкой.

Мудрое правило гласит, что для настоящего гурмана главное не само блюдо, а предвкушение вкусной трапезы. Ну что ж, будем предвкушать и лелеять нвдежду, что наши ожидания оправдаются.

Предполагается, что Mech Commander будет работать как из-под Windows, так и в DOS'овской среде.

MECHWARRIOR III:

А как же Prey?

Жанр: Роботосимулятор
Четвертый квартал 1997 года

Не так много времени прошло с тех пор, как началась активная работа над MechWarrior III. Сделано пока что немного: определена сюжетная концепция третьей части, частично разработана местность, продуманы некоторые аспекты движения роботов. Негусто. Но и не так мало, чтобы не поговорить об этом. Тем более что MechWarrior III, без сомнения, является одним из наиболее ожидаемых



проектов 1997 года.

Командой разработчиков руководит Paul Schuytema, одновременно являющийся одним из основных дизайнеров Prey (3DRealms). С одной стороны, одно это является гарантией качества MechWarrior III. С другой стороны, пока он не осеободится от своей работы для FASA, выход Prey будет задерживаться. Paul Schuytema подключился к MechWarrior III летом прошедшего года.

Одним из главных достоинств третьей части популярного роботосимулятора станет тщательнейшая проработка местности. Учитываются сила земного притяжения, сила ветра и многие другие компоненты, относящиеся к реальной жизни. Скорость движения робота будет варьироваться в зависимости от того, что находится у него под ногами – болото или мелко подрезанная трава, песок или глинистый грунт. Окружающая среда будет включать а себя пологие холмы и огнедышащие горы, быстротекущие реки и глубоководные озера. Причем, огнедышещесть и глубоководность не ограничится одной лишь графикой. Например, робот может двигаться в воде – и попадающие в воду снаряды будут производить всплески.

Для среды BattleTech создано около десяти миллионов миров. Перед разработчиками лежала непростая задача – определить тот единственный, который станет полигоном для MechWarrior III. Выбор пал на Yamerovka, сценарий, посвященный вторжению клана Smoke Jaguar. Вообще же, события разворачиваются в 3058 году в мире Kurita, удерживаемом названным кланом. Kurita располагается едали от линии фронта, однеко, если игрок поведет кампанию на достойном уровне, то очаг войны сместится, и мирная зона превратится в пылеющий котел.

Глобальных изменений в игре не предвидится – в основном они будут касаться физических моделей местности (которая, к слову говоря, обещает быть отлично текстурированной), характера движения роботов, технологии ведения боя (это в облесть перестрелки со стоящим в воде роботом) и тому подобного. По-прежнему, перед выходом не задание, потребутся экипировать свою боевую машину. По-прежнему будут глобальные кампании, по мере прохождения которых увеличивается рейтинг игрока, что дает ему доступ к более мощной технике и вооружению и позволяет взять под свою коменду других пилотов.

Само собой, будет присутствовать Multiplayer. Предполагается, что MechWarrior III будет работать из-под Windows 95.

Редакция "Наеигатора" обещает отслеживать прогресс MechWarrior III и публиковать всю ту новую информацию, которая будет появляться в прессе и на Интернете.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Кто откуда взялся?

Spectrum Holobyte – ведь это никак отдельная контора?

До последнего времени – да. Слияние с Microprose состоялось около года назад, и, насколько можно судить, оно было взаимовыгодным. Microprose заполучили выгодного разработчика, способного создавать кассовую продукцию, а Spectrum Holobyte получили в распоряжение мощную дистрибьюторскую сеть Microprose.

Какое отношение имеет Prey к MechWarrior?

Вообще никекого. Prey создается на 3DRealms и будет издаваться под маркой GT Interactive. Не так девно в 3DRealms произошли заметные перестановки – сменилась команда дизайнеров. В связи с этим выход Prey был переложен на столь дальние сроки, как 1998 год. И, судя по всему, даже это еще не факт – потому как вы сами читали, чем сейчас занят Paul Schuytema.

Почему FASA решила заняться созданием игр самолично?

MechWarrior приносил серьезные прибыли, гораздо превосходящие те суммы, которые Activision заплатила за лицензию. В какой-то момент большие боссы на FASA осознали, что предоставляется превосходная возможность подзаработать очередную пачку миллионов – благо, Activision уже преуспела в создании для MechWarrior устойчивой популярности. И хотя третья часть не будет иметь с первыми двумя ничего общего, помимо неких общих наметок (потому как MechWarrior III создается с нуля), тем не менее хитовость ей обеспечена. Ну как же, MechWerrior! А по поводу Mech Commander, так здесь и вовсе нет ничего другого, кроме стремления заработать на кассовом в настоящее время жанре. Никто не говорит, что эти игры будут неудачными, – однако стоит восприниметь их на то, что они есть е действительности, и не более того. Но и не менее.

Значит ли это, что FASA принимает участие е разработке?

Отчасти. И в очень незначительной степени. Для FASA главным было внедриться в произеодстаенный процесс, если можно так выразиться. Дальше она осуществляет лишь самое общее руководстео проектами и занимается поиском творческих натур типа того же Schuytema. В остальном ев участие является чисто номинальным.

У нас е книжных магазинах лежит целая подборка фантастики серии BattleTech. Это что, тоже FASA?

Мир BattleTech проявился во многих плоскостях. В числе прочего это заказные книги, написанные с укезки или по доброму согласию FASA. Далеко не все из них могут быть причислены к произведениям еысокого искусстеа, но встречаются и весьма неплохо исполненные.

Сущестеуют ли другие проекты по среде BattleTech, ведомые FASA?

Насколько нам известно – нет. Однако, судя по еэятым темпам, ничто не мешает им появиться в самом ближайшем будущем.

Роман Кутузов и Иван Самойлов

FALLEN HAVEN


Подобно Enemy Nations, битвы происходят как около базы, так и в ее пределах

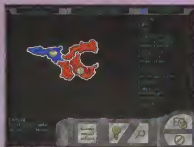
Жанр: Стратегия
Первый квартал 1997 года

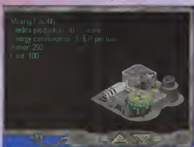
Не так давно я заново проходил один из горячо любимых мною квестов — Lost Eden. Так вот, там был едва ли не такой же лозунг, как и тот, который Interactive Magic и разработчики из Les Productions Micomeq поставили во главу своей новой пошаговой стратегии Fallen Haven: "Рай утерян... две расы воюют... и мир, чья судьба зависла на тонкой грани...". Там люди воевали с динозаврами против тиранозавров, здесь люди воюют против расы тауранцев. Интересно, настанет ли тот час, когда пишущие игры сценаристы научатся придумывать оригинальные сюжеты?!

По впечатлениям от протестированной демо-версии Fallen Haven могу сказать, что ничего особенного, кроме как попытки срубить немного денег на кассовом сейчас жанре, игра не представляет (как, собственно, и ее сюжет). Вполне стандартная второсортная продукция, ничем особенным не отличающаяся, лишенная равно как недостатков, так и преимуществ, и по графике сильно похожая на Enemy Nations и Imperium Galactica.

Идея, лежащая в основе Fallen Haven, выглядит следующим образом. "Планета New Haven должна была бы быть раем, идиллией, мирным новым домом для колонистов со Старой Земли. Но так было до того, как началась война, до того, как провинции обратились друг против друга ... и до того, как пришли чужие ..."

"Земные ученые непреднамеренно пробудили к жизни спавшего гиганта тауранской военной машины. Те же спутники глубокого космоса, которые первыми открыли New Haven, привлекли внимание чужих. И теперь тауранцы, ориентированные на войну чужие, ранее неизвестные людям, начали вторжение, высадившись на New Haven с единственной целью: тотальное завоевание."


Синий сектор — наша провинция, красные сектора — провинции противника, два значка — столицы



Горноразрабатывающая шахта — в Fallen Haven, как и во многих других стратегиях, все завязано на ресурсах


Вы выделяете юнит, щелкаете в определенную точку на карте, и он туда тупо перемещается — без всякой анимации

Можно играть за людей, можно за тауранцев, — по желанию. Предстоит отстраивать базу, развивать технологии, и производить побольше войск для ведения войны. Битвы происходят только на земле, космос, к сожалению, задействовать не догадались. Однако, его требуется брать в расчет как источник постоянной угрозы, — со спутника может быть нанесен лучевой удар (нечто по типу ионной пушки в C&C).

Интерес в Fallen Haven представляет система провинций, во многом напоминающая Deadlock. Начав развиваться на уровне одной провинции, игрок должен полностью вытеснить противника с карты, разбитой на пять-десять зон (чтобы выиграть миссию, надо добраться до столицы противника и захватить ее). Всего в полной версии будет 15 миссий.

На этом исчерпывается все то, что можно сказать о Fallen Haven. Добавлю, что это чистой воды пошаговый режим, без малейших проблесков real-time, что есть регулировки уровня сложности, и что работает Fallen Haven под Windows 95 исключительно. Системные запросы у Fallen Haven низкие: 486DX2-66 и 8 Mb RAM.

Иван Самойлов



Фабрика позволяет заказать производство сразу нескольких юнитов

PREVIEW

TIGERSHARK

Планы создания подобного рода игры фирма n-Space вынашивала аж с 1995 года. Тогда совместный проект с Sony предполагал создние великолепной 3D action, происходящей на воде и под водой, но что-то не сложилось. В итоге игра все-таки выходит для PC и PlayStation, но только сейчас уже у другого издателя — GT Interactive.

Видимо, такое "тяжелое наследство" повлияло на сюжет игры. В 2060 году злобные русские нападают на Японию, коварно воспользовавшись тем, что страна пострадала от сильного землетрясения. Руководит кровожадными российскими ордами жуткий адмирал с несколько корявым именем — Dmitri Konstantin. Кто же спасет несчастную Японию? Конечно, американец!

● Пилоту чуда техники под названием TigerShark придется использовать все возможности своей машины, чтобы отразить атаки русских. А возможности эти, надо сказать, немалые. Космический корабль, способный передвигаться по суше, по воде и под водой — универсальная машина уничтожения, вооруженная лазерами и торпедами, которые могут действовать в любых условиях.



● Как и положено в классическом варианте, игра разбита на миссии, каждая из которых сопровождается брифингом, облегчающим навигацию в сложных трехмерных мирах, созданных фантазией разработчиков.

● Мощный графический движок, предполагающий поддержку MMX. Полигонная графика со сглаженными углами.

● Тщательно продуманная система ориентировки под водой.

n-Space проводит аналогии между TigerShark, Terminal Velocity и Wing Commander'ом. Появление игры намечено на середину 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

WAR Inc.

Жанр: Real-time стратегия
Третий квартал 1997 года

Interactive Magic, хорошо известная своими авиасимуляторами, не выдержала и присоединилась ко всеобщей гонке реально-временных стратегий, объявив о подготовке такого проекта, как War Inc.

Утверждается, что War Inc. будет радикально отличаться от всех прочих существующих и готовящихся представителей жанра (и назовите мне того, кто бы говорил иначе!). Отличия планируются такие. Перво-наперво, это возможность создавать собственные виды армейских подразделений, конструировать военную технику по различным параметрам





(броня, оружие, уровень интеллекта и так далее) и даже называть новосозданные юниты по собственному усмотрению. Во-вторых, можно указывать войскам траекторию движения (примерно то же самое ожидается и в Dark Reign).

Игроку придется также отыскать в себе талант экономиста (где-то так уровня зав. складом). Только экономя средства, можно покупать усовершенствованные двигатели, оружие и броню для наземной и воздушной военной техники. И повышать уровень искусственного интеллекта — тоже ведь не бесплатно.

Фанаты C&C давно заметили, что казармы пехотинцев очень напоминают своеобразные родильные дома: платишь деньги — и вот он, свежеиспеченный образцовый солдат, готов к бою... Этот недостаток в War Inc. устранен: достаточно просто усовершенствовать уже имеющуюся боевую единицу. Осталось прояснить, откуда же все-таки будут браться те, кого надобно совершенствоввть и upgrade'ить.

Других принципиальных отличий от предшественников у War Inc. не обнаружено. Все те же танки, мотоциклы, вертолеты и прочие средства уничтожения. Как писал И.Бродский: "Прогресса нет. И хорошо, что нет." Впрочем, если с первой частью высказывания можно в данном случае согласиться, то вот положительный смысл второй, опять же в данном случае, вызывает некоторые сомнения. Предполагается, что техническое единообразие компенсирует качественная SVGA-графика (во всяком случае, обеспечено преимущество над Red Alert в сравнении с ее графическим VGA-режимом, ставящимся под DOS).

Что ж, как итог, игровая индустрия готовится подбросить нам еще одну игру, где появится идеальный шанс в который уж раз проявить свои полководческие таланты. Остается подождать до третьего квартала 1997 года, устать от Dominion, 7th Legion, KKnD, Army Men, Conquest Earth, Starcraft, Mech Commander, Mission to Nexus Prime и еще десятка им подобных, и с чувством морального удовлетворения от проделанной работы по их освоению приниматься за War Inc. И — успехов вам на этом нелегком поприще.

Сергей Колганов





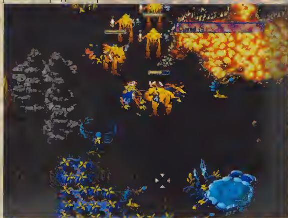
Warbreeds

WARBREEDS

Жанр: Real-time стратегия
Дата выхода неизвестна

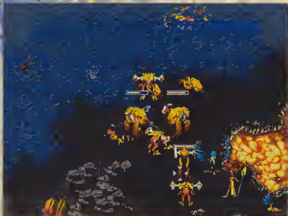
Broderbund Software готовит к выпуску новую стратегию в реальном времени, которая будет называться WarBreeds.

От играющих потребуется умение балансировать между развитием "народного хозяйства" своей стороны и военными действиями, направленными на захват территории и ресурсов оппонентов. Все вышесказанное с успехом можно отнести к любой стратегической игрушке. Так что же такого есть в WarBreeds особенного, отчего игра становится новой, а не просто очередной стратегией?



Странные существа хлопочут вокруг странных аппаратов — генетической лаборатории, радара и целого поля энергетических установок

На планете Эолия (Aeolia) идет непрерывная война между отдельными группировками четырех населяющих ее рас. Вам предоставляется роль предводителя одного из враждующих кланов.



Два клана делят территорию. И существа, и местность в игре более чем разнообразны

Ваши подразделения должны прорваться на территорию противника, уничтожить его живую силу и... собрать образцы тканей с трупов вражеских солдат. Дело в том, что главный ресурс в WarBreeds — генетический код обитателей планеты, а основной способ борьбы — умелое применение методов генной инженерии.



Шаман только что извлек генетический код (двойная спираль) из трупа представителя другого клана. Теперь этот код можно использовать при создании более совершенных существ

Исследуя, в буквальном смысле слова, завоеванный генетический материал, вы сможете перенимать специфические умения и врожденные способности врагов (каждая раса имеет определенные преимущества) и наделять ими представителей своего клана, совершенствуя свои войска. Интересно, что создавая новое существо, вы можете указывать, какими качествами и в какой степени оно будет обладать. Этакая эволюция, подстегиваемая методами генной инженерии.



Процесс конструирования нового существа в генетической лаборатории в самом разгаре. При помощи пульта управления вы можете установить, какими способностями будет обладать ваш новый соплеменник

А где эволюция, там и естественный отбор. Постепенно в битву за полное господство над миром будут вступать все более и более совершенные создания, кланы будут набирать силу, а в борьбе за существование, как известно, выживает сильнейший. Именно сильнейший и наиболее приспособленный клан получит в итоге в свое распоряжение всю планету. Собственно, это и есть конечная цель любой из двух кампаний (последовательностей сценариев), подготовленных авторами WarBreeds.

Игра неплохо оформлена графически — ландшафты проработаны, а населяющие их создания анимированы. Есть режим коллективной игры и возможность поиграть через Internet, причем одновременно за Эолию смогут побороться до 8 участников.

Василий Андреев

PREVIEW

ZOMBIEVILLE



Игрушку можно было смело называть "Старые песни о главном". Сколько раз уже писали, делали фильмы, ваяли компьютерные игры о том, как военные эксперименты превратили целый город в обиталище живых мертвецов? Видимо, этот сюжет чем-то неодолимо влечет к себе сценаристов.

Впрочем, даже самую банальную историю можно рассказать интересно, так что не будем спешить с выводами, подождем выхода игры.

Начинается все с того, что один шустрый репортер учуял запах скандала в небольшом городишке, где военные проводили опыты. Но это оказался совсем другой "аромат" – запах смерти.



В этом увлекательном квесте разработчики из Psygnosis обещают нам:

- Потрясающую графику с использованием кинотехнологий.
- Высокий уровень интерактивности при разговорах с действующими лицами.
- Отвратительные (по внешнему виду) трехмерные персонажи и не менее отвратительные (по тому же критерию) ландшафты.
- Лихо закрученный сюжет и многочисленные головоломки.
- Бездна черного юмора.
- Скромные аппаратные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM.

Выход Zombieville ориентировочно намечен на первый квартал 1997 года. Среда обитания – DOS.







Похоже, что этой весной наша старушка Земля снова подвергнется вторжению захватчиков – на этот раз по милости Eidos Interactive, готовящей к выпуску стратегию в реальном времени, которая так и называется: Conquest Earth, что значит "Завоевание Земли".

В стратегических играх меня всегда привлекал аспект противоборства сторон, наделенных особыми, присущими только им, чертами и умениями. Чем меньше противники похожи друг на друга, тем, на мой взгляд, интереснее.

В Conquest Earth землянам придется вступить в борьбу с обитателями Юпитера – совершенно необычными существами, использующими странные и ни на что не похожие технологии.

Пришельцы с Юпитера газообразны, а посему нуждаются во внешнем каркасе. Оболочки для тел, а также военную и прочую технику, на Юпитере принято строить из добываемого в шахтах кремния. Любопытно, что и сами пришельцы, и их устройства способны объединяться и трансформироваться – просто соединив пять оболочек, вы получаете эквивалент танка с лазерной пушкой. Более того, некоторые подразделения или машины могут на время принимать облик вполне безобидных земных объектов – скал, деревьев, домов, грузовиков – и внезапно атаковать ничего не подозревающего противника. Но и это еще не все. Часть пришельцев так и остается в невидимом газообразном состоянии и беспрепятственно перемещается прямо среди земных подразделений – на-



CONQUEST EARTH

PREVIEW

CONQUEST EARTH

Жанр: Real-time стратегия
Март 1997 года

столько трудно их обнаружить. Но и это – не все! Пытаясь приспособить Землю для своего обитания, захватчики начинают строить заводы, выпускающие в атмосферу особые вредные веществ. В результате война приобретает еще и экологический оттенок.

Впрочем, на каждое действие, на каждый необычный маневр есть свое противодействие или особый ответ. Так, газообразных инопланетян умеют обнаруживать специально обученные разведчики, а для борьбы с загрязнением атмосферы земляне могут строить очистительные сооружения. Контр-приемы есть, нужно только их найти и применить. И конечно, как вы уже догадываетесь, воевать можно не только на стороне Земли.

Пожалуй, это единственная из известных мне стратегических игр (если исключить крайне посредственный Muzzle Velocity, конечно), позволяющая взглянуть на ход сражения "изнутри" и, более того, лично принять в нем участие. Вы можете выбрать любую боевую единицу и взять управление ею в свои руки. Вместо карты перед вами оказывается вид реального поля боя, а стратегия превращается в аркаду. При этом остальные ваши войска не стоят на месте, а продолжают выполнять поставленные перед ними задачи. Для удобства переключения в аркадный режим в игре предусмотрена специальная функция мгновенного увеличения любого участка карты. Рассматривая территорию с близкого расстояния, вы можете немедленно ответить на любые действия противника или атаковать его первым.

В ход обычной "стратегической" битвы также внесено несколько любопытных новшеств. Во-первых, вы получаете сообщения о гибели каждого вашего подразделения – вы знаете, что с ним произошло, а не просто наблюдаете, как, например, в Command & Conquer, за пополнением списка пропавших без вести (подобный подход был частично применен в Z – но именно частично). Во-вторых, у вас есть возможность выбрать одну из трех тактик, названных создателями игры "найти и уничтожить", "охота" и "набег". Выбирая тактику, вы указываете своим воинам, в какой степени им следует рисковать жизнью. Замечательная возможность для полководца, вынужденного действовать в условиях нехватки живой силы и техники.



Стоит упомянуть также графическое оформление игры. Палитра Conquest Earth состоит из 65,000 цветов – это при том, что большинство игр только приближается к предыдущему "рекорду" в 64,744 оттенков. Все очень красиво – движущаяся техника оставляет за собой клубы пыли, а взрывы растекаются в воздухе живописными дымными облаками. После битвы местность преображается – земля оказывается взрытой и перепахнной, деревья лежат выкорчеванными с корнем.

Трудно сказать, удалось ли Eidos Interactive найти компоненты, способные внести разнообразие в устоявшийся и привычный рецепт стратегии в реальном времени. Однако, нет сомнения, что благодаря присутствию нескольких оригинальных моментов Conquest Earth вполне способна на равных вступить в состязание с другими стратегиями – например, с готовящимися к выходу Dark Reign (Activision), KKnD (Interplay) или Dominion (7th Level).

Василий Андреев





PREVIEW

AQUA-TAK

Разработчик — Criterion Studios (известны в первую очередь благодаря недавно появившейся Scorched Planet). Издатель — Virgin Interactive (думаю, комментарии излишни). Игра — Death Track на воде. У вас моторная лодка, загруженная оружием по самую ватерлинию. Ваша задача сводится к тому, чтобы победить в гонке, причем противников можно как обгонять, так и уничтожать, — приветствуются оба варианта. Помимо несомненных преимуществ, почерпнутых из культового Death Track, который хорош в любом виде, Aqua-Tak делает ставку на графику. Ничем другим игра не выделяется. Впрочем, одного этого вполне может оказаться достаточно для коммерческого успеха. А большего, судя по всему, и не требуется.

- Разветвленная сеть озер и рек — предполагается определенный простор для деятельности. Всего — 10 трасс.
- Графическое разрешение — SVGA 640x480 как минимум, с частотой 24 кадра/секунда. При этом вполне удобоваримые для подобного качества системные требования: Pentium 90 и 16 Mb RAM.
- Multiplayer: модем, нуль-модем, сеть (до 6 человек), возможность игры вдвоем на одном компьютере (игровой экран при этом делится).

Появление Aqua-Tak намечено на второй квартал 1997 года. Среда обитания — Windows 95.



BLACK CRYPT

О Black Crypt можно сразу же говорить как о хите, потому как эту игру разрабатывают небезызвестные Raven Software, на чьей совести находятся такие развернутые продолжения DOOM, как Heretic и Hexen. А даже если Black Crypt и не будет являть из себя нечто уникальное и доселе невиданное, то финансовый капитал GT Interactive, являющегося издателем игры, сумеет продвинуть ее в народные массы.

...Двадцать два года назад некий злодейски настроенный тип по имение Estoroth Paingiver, числившийся аеликим волшебником, был изгнан со своей родины, Астеры, за такие деяния, о коих и заговорить-то боязно. Однако, не прошло и года, как названный Estoroth вернулся с предводительствуемой демонами армией мертвых и в два счета покорил Астеру. Победа была абсолютной — с той лишь оговоркой, что названный Estoroth рановато принялся ее праздновать. Потому как вскоре по всей Астере объединились гильдии магов, и тут уж одними демонами да скелетами отделаться не удалось. Четверо самых ретивых, проявив немереные доблесть и отвагу, сподобились заключить названного Estoroth вместе со всем его воинством в темницу другого измерения.

Все было тихо, пока не обнаружилось, что эфирный плот, удерживающий закрытыми врата между двумя измерениями, постепенно рассыпается (может, доски прогнили? эх, вечно дефицит с умелыми плотниками...). И теперь четверо новых героев должны отправиться в пещеры и катакомбы названного измерения, чтобы добыть еще не названные четыре магических орудия, предназначенные для того, чтобы навсегда запечатать названного Estoroth в его темнице. В противном случае в Астеру пожалуют демоны и иже с ними...

Black Crypt — ролевая игра с перспективой от первого лица. Ничего не могу сказать о том, какое там будет оружие, какая магия — информации об этом пока что не поступало. В целом, уже давно как существует версия Black Crypt на Amiga, но, во-первых, сего устройства у меня под рукой нет (а потому протестировать ту версию игры я не в состоянии), а во-вторых, вряд ли Black Crypt будет иметь со своим предшественником много общего, помимо игрового сюжета и неких базовых деталей.

Если появится более полнвя информация — обещаем дать в "Навигаторе" еще одну статью по Black Crypt. Пока же, выход игры запланирован на февраль-март 1997 года. Среда обитания — Windows 95.



DARK COLONY

Жанр: Real-time стратегия
Срок выхода неизвестен

Бум в жанре real-time стратегий уже, если честно, начинает надоедать. Что ни неделя — то новый real-time. Всякий уважающий себя издатель считает делом чести создать что-нибудь этакое. Нечто такое, особенное, что заставит игровую общественность восхититься и удивиться. Однако, ничего другого, кроме как переработанных клонов Warcraft и C&C, я пока еще не встречал (разве что ожидаемый вскорости Myth...).

Dark Colony, издаваемый на Gametek, не станет исключением из сложившихся правил. Игровая концепция слегка напоминает Starcraft. Колонизация Марса, противостояние людей и некой инопланетной расы "серых". Военная мощь людей основывается на последних достижениях робототехники и кибернетики. Серые используют генетическую инженерию высокого уровня. Другими словами, это расы, подобные технологизированным Protos и биологизированным Zurg из Starcraft. Еще можно сравнить Dark Colony с KKnD, где также две расы, различающиеся абсолютно по тому же признаку.

Общая цель игры — победить, освоив скрытые ресурсы Марса и развеяв тайны, скрывающие секреты некой древней инопланетной расы.



● Графика с максимальным разрешением 1024x768, броская прорисовка взрывов, смена дня и ночи с соответствующими световыми эффектами.

● Применение оружия массового поражения, подобного тому, какое было в C&C: ядерные ракеты, крупногабаритные лазеры и тому подобное.

● Обещается, что AI компьютерных противников будет очень умным. Если честно, не помню ни одной real-time стратегии, где бы это не было обещано (Deadlock не в счет — он походовый).

● Разветвленное дерево миссий в кампании.

● До восьми игроков по сети; модем и нуль-модем поддерживаются.

● Говорят, что будет крутой технушный саунд-трек, а также много крови — применяется термин "Blood Gore Violence".

Информация о Dark Colony появилась не так давно, и пока что еще неизвестен ни срок ее выхода, ни операционная система, под которую она предназначается. Однако, можно предположить, что релиз Dark Colony не за горами, так как уже ходят слухи о существовании альфа-версии игры.

Иван Самойлов





PREVIEW



На сегодняшний день невозможно в точности определить, к какому конкретно жанру будет принадлежать новый title от разработчиков из Crack dot Com, в свое время прошумевших с аркадным Abuse (в команде Crack dot Com находятся люди из id Software, причастные к разработке DOOM и Quake). В целом, Golgotha – нечто в жанре action с элементами стратегии, посвященное танковым баталиям. Работа над игрой началась в июле 1996 года, одновременно с завершением подготовки релиза Abuse для Macintosh.

GOLGOTHA

● Высококачественная графика, ближе к уровню Quake, чем к DOOM и Duke Nukem 3D, с богатыми текстурами.

● Интерфейс, максимально приспособленный для удобства игрового процесса.

● Движок игры, адаптирующий игру к сносной работе на любых системах, по видимости, от 486 до Pentium.

● Одновременный релиз для Windows 95, MacOS и консоли (какая конкретно – Crack dot Com пока еще не определились).

Выход Golgotha запланирован на середину 1997 года, но это – не более чем период окончания работы над игрой. Crack dot Com заняты поиском издателя, который возьмет на себя распространение игры. И пока что они такового еще не нашли.



MANTRA

"Вы – юный рыцарь по имени Тит, и ваш клан, доннеры, властвует на семи землях. Но земли доннеров осаждаются могущественным кланом тьмы, меланджами. Они обосновались на внешних землях и понемногу душат империю доннеров. Меланджи убили большинство мужчин, способных держать меч, и повергли клан в смятение.



По причине юного возраста, вы не в состоянии прийти на помощь своему клану. Сюжетная миссия Тита состоит в том, чтобы стать мужчиной, разгромить меланджей и восстановить мощь доннеров!"



Это была предыстория в том виде, как она выглядела в феврале 1997 года, а теперь о самой игре. Если кто не догадался по картинкам, Mantra – ролевая игра, использующая вид сверху, подобный тому, какой был в старых Ultima. На данный момент графика Mantra не производит большого впечатления, оставляя желать лучшего, но стоит принять во внимание тот факт, что до окончания ее разработки еще остается немало времени. Mantra разрабатывается двумя командами: Crack dot Com (известной по Abuse, а также по такому готовящемуся проекту, как Golgotha) и Mountain King Studios. Сюжетная линия Mantra создана сценаристом Скоттом Хостом, до того писавшим для Raptor и Galactix, и продюсируется Дэйвом Тэйлором, со-автором Quake, DOOM и Abuse.

Mantra рассчитана на Hi-Color графику 640x480 под Windows 95, без больших системных требований, и появится где-то в 1997 году; точная дата релиза зависит от того, как скоро отыщется издатель. Для Mantra, как и для Golgotha, на сегодняшний день издателя не найдено.

ULTIMA IX: ASCENSION

Жанр: RPG
Четвертый квартал 1997 года

Ultima IX — это четырнадцатая игра знаменитого сериала (а если считать и Akalabeth, то пятнадцатая) и заключительная часть трилогии о борьбе Аватара (Avatar — главный герой и ваша ипостась во всех Ультимах, начиная с четвертой) и Гардиана (Gardian) — злодея, стремящегося получить полную власть над Британнией (Britannia).

Краткое содержание предыдущей серии

Выброшенный Гардианом за пределы мира, Аватар ищет дорогу домой. В конце концов, ему удается восстановить древнюю святыню и попасть в место, откуда можно отправиться "туда, куда ты больше всего хочешь".

Пожелав вернуться в Британнию, Аввтар обретает облик Титана Эфира и оказывается в знакомой, но страшным образом изменившейся стране, где под кроваво-красным небом, в складках которого кружат драконы, среди рек раскавленной лавы возвышается скала с высеченной в ней головой Гардиана — по всей видимости, добившегося своей цели.





Логическое продолжение

Origin Systems пока что не раскрывает тайны сюжета своей будущей игры. Единственное, о чем можно заключить по кратким сообщениям в прессе, отдельным высказываниям руководителя проекта Ричарда Гэрриотта (Richard Garriott, он же Lord British) и появляющимся время от времени картинкам, нас ожидает завершение истории Аватара и Гардиана. Разработчики решили вернуть в игру множество персонажей (в том числе и членов партии), артефактов и мест из предыдущих серий, так что Ultima IX обещает быть и в самом деле эпической.

Кроме того, известно, что сюжет нелинеен — составляющие его квесты можно будет выполнять в любой последовательности, а все вошедшие в игру головоломки имеют больше одного решения. Плюс ко всему, предусмотрена масса побочных сюжетных линий — приключений, не имеющих никакого отношения к развитию основных событий, а также великое множество "киндер-сюрпризов" с непредсказуемой нвчинкой.

Что нового?

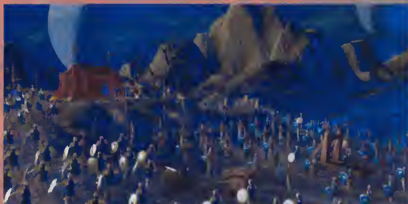
Мир Ultima IX отображается на экране в старой доброй изометрической проекции, однако, при новом движке, появилась возможность изменять ракурс обзора (а значит, осматривать здания со всех сторон и не беспокоиться о завалившихся за стену предметах). Можно будет также масштабировать изображение и разглядывать мелкие детали. Полигональная графика делает это возможным, а то, что каждый экран состоит из 2000–3000 полигонов — необходимым. Экранов в Ultima IX очень много. Пожалуй, это один из самых больших миров в жанре компьютерных RPG: измеряя протяженность игровой среды





в экрвнах, получим 256 экранов в ширину и 256 в высоту (разрешение — 640x480).

Как и прежде, разработчики постарались построить мир, в котором предметы вели бы себя достоверно настолько, насколько это позволяет текущий уровень компьютерной технологии. Так, стрела, пролетевшая мимо цели, будет двигаться, пока не упадет на землю, где и пролежит до тех пор, пока ее кто-нибудь не подберет. А если взять бочку и бросить ее в реку, то, в зависимости от содержимого, она либо погрузится в той или иной степени, либо вообще пойдет ко дну. Кроме того, все предметы в игре имеют центр тяжести и наклоняются, раскачиваются и падают в соответствии с законами физики. В Ultima IX не существует ни одного отдельного объекта, который было бы невозможно использовать или хотя бы передвинуть.



Для большей достоверности, вновь введено чередование дня и ночи, а также добавлена смена погодных условий (от ясного солнечного дня до грозы с ураганом). Изменена система магии: во-первых, вместо интересной, но сложной и неуклюжей магии Ultima VIII вы снова увидите привычную и удобную книгу заклинаний, а во-вторых, появится магия ритуальная (она пока держится в секрете, но, судя по намекам, это нечто весьма внушительное).



Поскольку создатели Ultima IX не были ограничены объемом (игра разрослась до 1.2 Gb — это два CD-ROM), они смогли ввести в нее множество новых существ, в том числе и драконов, занимающих в сюжете немаловажное место.

Аватар (кстати, теперь это может быть и женщина) получил дополнительную ободу движений и сможет уже не только прыгать и взбираться на стены, как в Ultima VIII, но и плавать. Кроме того, была изменена система ведения поединков и практически исчез аркадный элемент, что наверняка станет большим облегчением для многих игроков, уставших от скоростного нажимания кнопок. Однако, не ждите, что Ultima IX будет сведена к разговорам и путешествиям. Драться придется, и немало, но уже скорее в стиле action (учитывая изометрическую перспективу а-ля Crusader, в этом не будет ничего необычного).

Не исключено, что вы сможете переносить характеристики Аватара из Ultima VIII (начиная с Ultima VII, такая возможность почему-то не предусматривалась). Тем не менее, крутость придется наращивать заново в любом случае — в конце концов, именно в развитии возможностей и способностей персонажа и состоит одна из главных прелестей RPG.

Для нормальной работы Ultima IX, рассчитанной исключительно на Windows 95, потребуется Pentium 133 и 16 MB RAM (заявленный минимум — Pentium 90 и 8 Mb RAM). Это не удивительно: вся игра идет в реальном времени и основана на трехмерной 16-битной SVGA графике, причем безо всяких 3D-акселераторов, и сопровождается 32-канальным звуком и цифровой музыкой.

Что уже сделано?

Итак, как же обстоят дела в продвижении проекта Ultima IX? Нарисованы и озвучены вставные мультипликационные фрагменты. Между прочим, это гарантия того, что никаких серьезных изменений в основной сюжетной линии не произойдет, и что создание игры близится к завершению. Весь игровой мир (включая города и подземелья) уже существует — он нарисован, выверен и приведен в соответствие с общей картой. Осталось только разместить артефакты и сокровища и заселить города жителями, а подземелья — чудовищами.

Можно добавить, что Origin Systems вскоре должна закончить работу над Ultima On-line, а это значит, что вся команда Ultima IX, временно занятая в бета-тестировании онлайновой системы, сможет вернуться к своему собственному проекту и все-таки выпустит его в конце этого года.

А как насчет того, что Ultima IX станет последней в серии? Что ж, вполне возможно, что так оно и будет. Однако, поддаваться унынию пока что рано. Завершение серии планируют большие боссы в Origin. Что касается Ричарда Гэрриота, то похоже, что главный "ультимовец" вовсе и не думает об окончании, и готов спорить с Origin о том, чтобы продолжить сериал. А может быть, это рекламный ход, и Origin собираются заработать на Ultima IX в два раза больше денег, притворившись, что десятой части не последует?.. Как бы то ни было, будущее покажет.

Василий Андреев



PREVIEW

ULTIMA IX: ASCENSION





















DRAGON DICE™

Жанр: Ролевая стратегия
Апрель 1997 года

Неигровая предыстория

Самойлов без дела ошивался вокруг своего на ладан дышащего компьютера и морщил лоб в тщетных усилиях придумать себе занятие. Последние полчаса ему это не удавалось. Ну, ладно, его дело, но я-то при чем здесь?! Как всякий нормальный, я не могу не следить за ближним своим, который наворачивает вокруг меня круги, как самолет, заходящий на посадку. Причем, метеосводка явно не в пользу самолета, потому что сесть и начать что-нибудь путное делать вму никак не удается! А самое пакостное то, что у меня от его перемещений уже глаза заслезились. Пора было с этим заканчивать.



– Эй, человече, ходь сюды! – подозвал я его, как можно вальяжнее развалившись в кресле и с наслаждением вслушиваясь в креслиный жалобный вскрип. Самойлов ненавидит, когда я так разваливаюсь. Так ему и надо, пусть позлится.

– Чего тебе? – не слишком дружелюбно осведомился он. И перемещений не прекратил. Тоже мне, маятник!

– Творческий кризис-сс? – съехидничал я.

– Все нормально, я сейчас думаю.

– Ага, причем давно уже думаешь.

Я переместился в кресле, и оно сделало именно то, что от него и требовалось – оглушительно хрустнуло. Правда, не сломалось. А жаль. Эффект был бы еще тот.

– Хочешь, накидаю идей по Dragon Dice?

– Макс-обзор по AD&D, первый номер. Уже было, – механистично ответил он, садясь на стул, ударяя по клавише ENTER и снова вставая. Одно слово – Mechwarrior с ногами Дон-Кихота, и замашки еще те!

– А я недавно серфинговал в районе Interplay, так там много чего нового стало известно. И картинки новые показались! – обычно, фраза "новые картинки" срабатывала на него как мед на медведя.

– Чего-чего? – вот оно! ленинский голос и газета "Искра" на месте зрачков (она же искра разума). – Думаешь, стоит еще разок статью тиснуть, теперь уже отдельно?





PREVIEW

DRAGON DICE



Так, медведь пошел к меду, теперь напускаем ос.

– Текста пруд пруди, скрины как под журнал рисовали... но в этот раз пишу я, и без всяких "под редакцией Ивана Самойлова"!

Я ждал землетрясения. И обманулся – и даже более того, понял, что, нагоняя ос на медведя, сам испачкался в меде, и превратился в жертву преследования. Потому как он взял да и ляпнул:

– Пиши!

И, как ни в чем не бывало, направился в район кухни.

– А... я...

– В твоем распоряжении страница!

И дверь на кухню закрылась. А я, напоследок хрустнув креслом ему вслед, взялся за написание статьи.

И чего мне не хватало?.. Сдалась мне эта статья! Осы, медведи... Тьфу!!

Королевства игральных костей

Нет, ну это прямо-таки повальное увлечение – основывать компьютерные игры на настольных. А лучше на среде типа AD&D, а еще лучше на карточно-кубиковых! Вон, разом и Microprose, и Acclaim взялись лепить Magic: The Gathering по фэнтэзийной настольной игре с одноименным названием, где все происходящее определяется раскладкой специально отрисованных карт. Ну а Interplay? Есть Dragon Dice, классная (хотя и не самая классная из классных) игруля, где маги, воины и вообще всякие разные персонажи, каких можно встретить в летописях Ника Перумова, дерутся друг против друга, определяя свои действия по тому, как выпадут игральные кости. Каковых насчитывается аж сто двадцать восемь штук. Ну, а там еще путешествия, странствия из области пойди туда, не знаю куда, и не смей возвращаться, пока не исполнишь! И вообще правил больше, чем в Уголовном кодексе. Основана вся эта радость на среде TSR, и от нее же и лицензирована.

Так вот ведь, решили сделать из этого порождения зарвавшейся авторской мысли стратегию, причем с сетевой поддержкой (включая on-line) и вообще многими чертами, заставляющими по первому разу усомниться в том, что Warlords III имеют право на появление в свет. Куда там, когда такие вещи в жанре творятся!

Ладно, смотрим в приближении. В приближении смотрится лучше. "Игроки откроют для себя многообразие мира, где сосуществуют темные силы, фантазия, особые персонажи, непредставимые битвы и очаровывающие места бытия, магии, возможностей и иллюзии." Напыщенно – на снегоходе не проберешься! Да, кстати, цитировал с интернетовского сайта Interplay.

А дальше летим дальше, горделиво выпростав комариные крылья. Dragon Dice повествует летопись противостояния Природы и Смерти (как говорится, было б кому с кем противостоять, дальше процесс игры пошел). Игрок, значит, вовсю формирует армии (в чем ему помогает некий процент от 128 игральных костей), возвеличивает огромаднейшие империи и замысливает крутые стратегические планы о мировом владычестве. А тем временем на бескрайних просторах волшебной от корня до макушки страны разворачиваются бесконечные битвы между полчищами – дальше по-английски – Selumari, Vagha, Morehl и Trogs. И призывают они себе на подмогу элементалов (каковых отбирают по принципу "главное призвать, а там видно будет"), и творят эти элементалы хаос и разрушение по всем землям (а все потому, что некоторые призывают кого ни попадя!). А еще накручивают они к себе на службу драконов, непревзойденная силища которых явствует хотя бы из названия игры – Dragon Dice.







Казино по набору армий

Несчислимые воинства набираются игроком, и использует он в этом мероприятии сами понимаете что – dices, то бишь кости. Бросил так – получай своего дистрофического гоблина, а иначе – на-а-ате вам того же гоблина, но ужо вождя гоблинов! Он, может, и такой же по физкультуре, но ему по званию быть слабым не полагается! И в командовании армией, и в изменении ее характеристик – везде dices. Всего же рас дано пять, все анимированы должным образом, и все сошли со страниц руководства по AD&D.

Для новичков будет Tutorial. Вводный курс прошел – и уже разрешают лезть в самое пекло и на самом высоком уровне сложности.

Dragon Dice укомплектовывается также массой больших и малых исторических сюжетов из сфер жизни местных народцев, и демонстрироваться нам это будет в видв красочных роликов с кучей спецэффектов. Только вот, правда, что-то оно все на словах похоже на Blood&Magic, где сказки-то, может, и ничего рассказывают, но вот зрительный ряд явно страдает! А тот потрясный мультик, что в демо-версии был, вовсе куда-то выкинули! И это я не зря Blood&Magic в пример привожу – ее ведь тоже Interplay сделали, и под той же эгидой: "Цифруем AD&D!".

А помимо всего прочего, как я это усек, к компакту с Dragon Dice (к легальному, сами понимаете) будет прилагаться один из пяти наборов коллекционных игральных костей Dragon Master, причем вложен он будет не в каждую коробку, а лишь в часть коробок, – это у них называется ограниченным тиражом. Вот только непонятно, то ли эти кости будут продаваться за дополнительные 45 баксов, то ли они в принципе столько стоят, а здесь пойдут в виде призового элемента.

Неигровой эпилог

По поводу качества написанного мною бессмертного памятника литературного творчества Самойлов высказался несколько туманно и уклончиво.

– Так, короче надо править от начала и до конца, – рубанул он, прочитав до конца и хмурясь в два раза больше прежнего.

Во мне возопила поруганная справедливость.

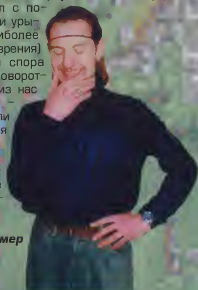
– И не надейся! – заявил я. – Как мы договорились? Я пишу, ты ставишь в номер. И без редакций!

– Да ты понаписал, что ни в сказке сказать, ни матом сформулировать!

Мне уже приводилось слышать эту фразу. Где-то...

Спорили мы долго. Периодически в спор включались сотрудники редакции, потом отключались с головной болью, я приводил аргументы в форме кресла и в виде крышки корпуса от мини-тауэра, Самойлов возражал с помощью клавиатуры и урывочной правки наиболее явных (с его точки зрения) моментов... Итогом спора стала полная и бесповоротная победа одного из нас двоих. Кого именно – вы уже должны были догадаться, прочтя статью.

P.S. Ну то, что победа досталась не Самойлову – это точно!



Гэймер







Жанр: Стратегия с элементами real-time и turn-based
Первый квартал 1997 года

Новье или уже старье?

Megamedia Corporation решила порадовать нас еще одной стратегической игрой, посвященной теме завоевания космического пространства. Много таких стратегий вышло в прошлом году, и, видимо, еще больше выйдет в этом. Ну что ж, тем лучше для потребителей, то есть для нас с вами. Другое дело — разработчики, которые в силу перенасыщения рынка оказываются в условиях жесточайшей конкуренции.

Касательно Megamedia: создается впечатление, что эта компания готовится совершить революцию в деле космических стратегий, анонсировав Star Nations, которая будет совмещать в себе элементы real-time и turn-based. Идея интересная, а что получится из этого — скоро увидим. Пока непонятно, как будут совмещаться эти два различных принципа построения игры. Вероятно, здесь уместно будет вспомнить знаменитую серию UFO от Microprose. Там стратегическое управление базами (исследования, строительство, производство) осуществлялось в реальном времени, а все сражения происходили как походовые. С другой стороны, на ум приходит M.A.X., протекающий в simultaneous-turn-based режиме, что расшифровывается примерно как "походовый одновременный" (и если Star Nations готовится совершить революцию на территории, застолбленной M.A.X., который был принят игровой общественностью отнюдь не благодушно, то, как говорится, флажок им в руки...).

Рядовой император галактики

Анонсированный разработчиками комплект ваших функций, как правителя космической империи, не включает ничего принципиально нового. Исследования, строительство, колонизация, дипломатия, шпионаж, торговля, дизайн новых звездных кораблей — такой "джентльменский набор" присутствует в любой уважающей себя стратегической игрушке. Конечно, здесь есть и защита ваших колоний и торговых маршрутов от нападений агрессивно настроенных соседей. Трехмерные сражения космических кораблей будут украшать фейерверками взрывов ваш путь к вершинам славы. Особенно приятно сокрушить врага, если это ваш товарищ, сцепившийся с вами в multiplayer-режиме. Star Nations поддерживает сеть, модем и Интернет.

Star Nations разрабатывается под Windows 95. Графика в игре является предметом особенного внимания, о чем говорит хотя бы тот факт, что при в целом невысоких аппаратных требованиях (486 DX2 – 66, 8 Mb RAM) видеокарта должна быть по крайней мере с 2 Mb видеопамяти. Поддержка графики высокого разрешения в True Color требует жертв. Единственным утешением (а может быть, еще одним ударом?) может стать заявленная поддержка аппаратных графических акселераторов.

Роман Кутузов





PREVIEW

ARES RISING

Как видно, наличие одного лишь Privateer I/II оказалось недостаточным для мирового спокойствия — под эгидой Cyberdreams поступила в производство игра, являющаяся если не повтором Privateer, то близким его аналогом. В пользу данного утверждения говорит хотя бы то, что команду разработчиков (IDM Productions) возглавляет человек, участвовавший в создании первого Privateer. И, соответственно, жанр Ares Rising — космический военный симулятор с элементами квест.

Ares Rising, помимо битв на безграничных просторах космоса, будет включать в себя компоненты стратегического планирования, менеджмент ресурсов и лежащий в основе всего сюжет. В отношении последнего стоит заметить, что он достаточно зауряден. Как повелось во многих космических играх, человечество оказалось в условиях перенаселения, и началась война за обитаемые планеты и редкие ресурсы. Плюс, ко всем прочим неурядицам, стало известно о существовании некого устройства величиной с астероид, оставшегося от давным-давно исчезнувшей невесть куда древней инопланетной расы. Устройство это, именуемое Micomicon Device, обладает гигантской убойной силой, что-то по типу Звезды Смерти из "Звездных войн", только вроде как покруче. Из чего со всей неоспоримостью факта следует, что тот, кто первым этот микомикон-астероид найдет, будет контролировать судьбу Вселенной. И если очень захочется, то этим кем-то можете стать вы, начинающий наемник, на начальных стадиях игры обладающий двумя вещами: маломощным космическим корабликом да страстным желанием победить. И да здравствует еще добрая сотня игр, где подобные сюжетные перипетии были уже неведомое число раз перелопачены и изглоданы до косточек. Все равно всегда найдется кто-то, желающий остаться в рамках стандартов!



По мере выполнения миссий становится доступным все более разрушительное оружие, да и звездолеты с каждым разом летают все быстрее и на картинках смотрятся все солиднее и солиднее. Помимо того, потихоньку начинают вырисовываться очертания галактических карт, и появляются пилоты с собственными "скорлупками", которых можно нанимать.

Получаемые задания приходят не в виде приказов, которые надо или выполнить, или почить в безвестности. Можно вести переговоры, подыскивать себе, что будет полегче осуществить, не расставшись с жизнью. Допустимо также заключение содружеств с различными организациями, и не исключено, что возможна будет работа "двойным агентом" (как в Archimedean Dynasty) — когда вы состоите на службе у двух противостоящих организаций.



В Ares Rising обещается много красивой графики форматом 640x480, шестнадцатибитная оцифрованная речь, масса настраиваемых игровых параметров, сетевая/модемная/нуль-модемная игра (до 8 человек по сети). Выход Ares Rising запланирован на четвертый квартал 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

SENTIENT

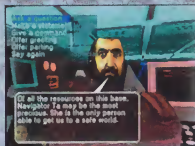
Ничем выдающимся Sentient не является. Но, решив рассказывать обо всех выходящих играх, если они хоть что-нибудь из себя представляют, мы (то бишь редакция "Навигатора") не можем не упомянуть и об этом образчике приключенческого жанра, происходящем из недр Sony и разрабатываемом командой Team 17 по лицензии Ocean.

Sentient — детективный квест, по сюжету немного напоминающий запланированный, но, по слухам, отмененный sierra'овский Cloak. Игроку предстоит вести расследование на межгалактическом уровне, на каждом шагу сталкиваясь с ситуациями, почерпнутыми из жанра научной фантастики. Научная фантастика — это когда космический корабль терпит крушение на небольшой планетке в невесть как далеко находящейся солнечной системе. Это когда герои участвуют в гонке против течения времени. Когда чудесным образом воскресает убитый. Когда на космической станции начинается чума, с которой люди не в состоянии справиться, несмотря на доступные медицине будущего средства. И все это укладывается в рамки детективного сюжета, с загадочными убийствами, приправленными массой всплывающих по ходу расследования деталей и обстоятельств.



Скептицизм внушает убогая, если судить по картинкам, графика, а также некоторые известные на сегодня данные о качественном уровне Sentient. Появление Sentient следует ожидать в первом квартале 1997 года (первоначальный срок выхода — ноябрь 1996 года). Windows 95.





EMPEROR OF THE FADING SUNS

Жанр: Стратегия
Первый квартал 1997 года

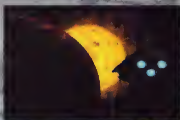
Что происходит, когда звезды начинают медленно угасать? Что происходит, если галактика обречена, а вместе с ней и все человечество — потому что рано или поздно питающее мир тепло иссякнет, и жизнь встретится со смертью, погрузившись в вечную тьму?

Что происходит, когда шакала загоняют в угол, лишая возможности к бегству? Шакал обретает храбрость. Он вступает в драку со своим противником, независимо от того, насколько силен этот противник. А если противник неизвестен, или же попросту недосягаем (ведь нельзя же воевать против звезд)? Шакал обращается против самого себя.

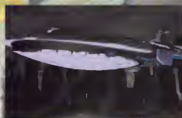
Когда человечеству грозит Армагеддон — оно обращается против самого себя. Начинаются войны, хоронящие под собой культуру и перестраивающие достижения технологического развития под пушки войны. На фоне кровавых и нередко бессмысленных войн возникают церкви Всеобщего Спасения, нарождаются гильдии и касты, возрастает социальный раскол в обществе. А важнее всего то, что происходит разобщение, происходит дробление на мелкие враждующие княжества и регионы.

И в конце концов приходит объединитель, обладающий изворотливым дипломатическим умом и гениальными навыками полководца, пробующий создать империю из осколков. Если ему это удается, то в историю вписываются такие имена, как Иван Грозный.

...Полтысячелетия длится тьма. Полтысячелетия человечество живет во тьме, колонизируя миры угасающих звезд. Люди достигли звезд давным-давно. Они построили межпланетную республику развитой технологии и межпланетной интеграции, с проработанной структурой торговых и промышленных контактов. Потом они начали бороться друг с другом за право верховодство над ней. Интеграция рухнула, нарушилось развитие, и в конце концов рассыпалась и сама республика. Пришла эпоха забвения — Темный Век.



Затем, из пепла и руин, восстал новый император, чье имя было Владимир. Он, благодаря изворотливости и обаянию, объединил Известные Миры Человеческого Космоса под своим правлением. Владимир создал хартию, постулировавшую основы распределения правления в новоявленной империи. Пять скипетров власти получила Универсальная Церковь, спасительница душ; еще пять скипетров досталось Торговой Лиге, герольдам людского прошлого; и последние пять скипетров были отданы Благородным Домам, держателям людского будущего.



Но каждый из трех желал править миром по своему собственному усмотрению, и был готов заплатить за власть любую цену.

Военная мощь Владимира убедила Благородные Дома принять его правление, потому как они не могли выстоять в открытой битве против признанного тактика.



Торговая Лига, последний осколок Второй республики, отнеслась к новому положению вещей с притворным презрением, но и она не могла не согласиться с данностью.

Боясь утерять популярность среди народа, Патриарх Универсальной Церкви "благодушно" признал грядущее коронование Владимира, таким образом выговорив себе право подтверждать правление каждого следующего императора.



Коронация Владимира как

первого Императора Известных Миров имела место на Византии Секундос, планете, провозглашенной Имперским Тронным Миром. В 4550 году Владимир самолично водрузил корону себе на голову ...и умер в агонии, убитый неведомыми силами.



Вместе со смертью Владимира его великое содружество распалось. Благородные Дома набросились друг на друга. Достижения империи рассыпались, принесенные в жертву противостоянию железных лордов.

И вместе с угасанием звезд исчезает последняя надежда человечества.



Дальше сюжет сводится к тому, что в битву за трон им-



перии вступаете вы — вступаете на правах претендента, борющегося за трон регента. Это напоминает игру в "царя горы": надо захватить трон и для одержания победы продержаться на нем 10 лет. Припомните Master of Orion I/II — потому что перед тем, как начать играть, вам предстоит настроить с десяток параметров, которые определят ваш дальнейший путь к трону. Причем, среди них есть как положительные, так и отрицательные. Благородные обязательства — и кровосмешения внутри династии, торговая хватка — и "анти-торговля", стратегии военного лорда — и тирания...

Определение путей развития технологий, ведение дипломатии и налаживание торговли — таковы составные части победы. Осью, на которую нанизываются наука, дипломатия и торговля, становятся битвы в духе Warlords II, происходящие как на поверхности, так и в космосе.

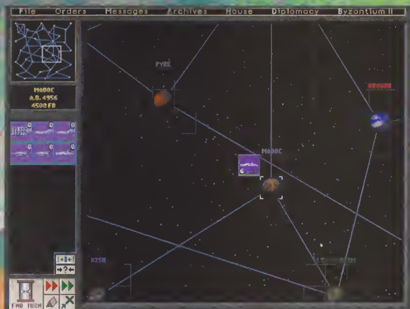
Вам противостоят все. Поначалу это лишь Благородные Дома, но в дальнейшем — также и Торговая Лига, и Универсальная Церковь.

Универсальная Церковь самолично определила, какие технологии развивать можно, а какие считаются ересью — что касается ереси, то она, как известно, карается. Церковью выпущена целая книга, содержащая список доступных технологий, с пометками, что запрещено, что разрешено. Само технологическое дерево отличается гигантизмом и, с одной стороны, оставляет большой простор для планирования развития, а с другой — вынуждает вас все это богатство наук как-нибудь осваивать.

Отметая глупые постулаты ереси, вы наживаете себе



EMPEROR Of The Fading Suns



осененного знамением веры врага. Возвышаясь над остальными, вы превращаете в своих врагов тех, чьи торговые деньги создали им значительную военную мощь. Колонизируя планеты, вы сталкиваетесь с неизведанной мощью двух инопланетных рас, копящих боевую силу на дальних окрестностях Известных Миров Человеческого Космоса. Против вас выступает до четырех железных лордов — плюс все те, кто указан выше. Вы можете заключать содружества и альянсы, но вы не можете исключить вероятности предательства. Многообразный и гибкий сюжет допускает бесконечные варианты тактик, что делает каждый день борьбы уникальным — начав играть в другой раз, вы уже вряд ли сможете пойти по проторенному пути.

К услугам ведомой вами войны — более пятидесяти юнитов (в альфа-версии игры их было 47). У каждого юнита — ряд характеристик, которые изменяются по мере накопления ими боевого опыта. Важна и мораль — отношение к ведомой вами политике и успехам на продвижении к трону, и мораль эта вовсе не обязана держаться на позитивном уровне.

В Emperor of the Fading Suns будет Multi-player; игру отличает тщательная прорисовка юнитов и местности.

И как итог всему сказанному: Став императором угасающих звезд на 10 лет (но не меньше!), вы становитесь победителем.

Гэймер, при лит.редакции Ивана Самойлова

Вокруг игры

Первоначально была настольная ролевая игра Fading Suns, со своей собственной вселенной. Затем Holistic Design — разработчики игры — решили перевести ее в компьютерный формат, создав стратегию. Первоначально на роль издателя планировался Gametek, но затем, в силу некоторых неизвестных обстоятельств, им стала Segasoft. Альфа-версия Emperor of the Fading Suns появилась в октябре-ноябре 1996 года, и резонанс на нее в игровом мире был вполне положительным. Выход полной версии планировался на 17 января 1997 года, но был отложен на некоторое время.

Игра создается под среду Windows 95, системные требования уместятся в пределах 486DX2-66. По поводу будущей популярности есть два варианта: или же Emperor of the Fading Suns выйдет на вторые позиции к Master of Orion I/II, либо же пройдет практически незамеченной. Все зависит от того, насколько играбельной она окажется. Потому как в ее качестве сомневаться не приходится.



PREVIEW



Похоже на то, что анимационные мультприключения, одно время как-то потерявшиеся на игровом небосклоне, возвращаются. Начало возвращению положил рисованный Full Throttle, доказавший, что трехмерные модели и векторная графика не всегда способны оказываться лучшими. Как следствие этому, в 1996 году пользовались успехом Leisure Suit Larry 7 и Toonstruck, а в нынешнем году планируются к релизу такие игры, как The Curse of Monkey Island (производства LucasArts) и Discworld 2. А в дополнение к ним еще и Koala Lumpur: Journey to the Edge, издаваемая Broderbund (эта фирма издала также Myst, Warlords II).

Первоначально идея созрела на Colossus Pictures, три года назад пришедших в Broderbund с предложением о со-

KOALA LUMPUR: Journey to the Edge

здании игры, основанной на готовящемся телевизионном мультсериале. Не знаю точно, добралась ли Koala Lumpur до экранов телевизоров. А вот что касается игрового мира, то здесь дело спорилось: Colossus Pictures бросили на разработку двадцатерых (!) своих художников, а Broderbund взялись за организацию команды программистов.

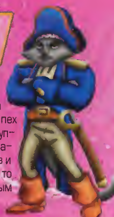
- Несмотря на чисто мультяшную графику, Koala Lumpur — полноценный приключенческий квест, с юмором, рассчитанным в большей степени на взрослую аудиторию.
- Масса головоломок, и среди них немало неординарных. Например, проникнуть вовнутрь головы некого доктора Динго Ту-Фара и привести его мысли в порядок, пока он находится на психоанализе у другого персонажа — Таффа Лава.
- Много диалогов, которые доставят немало удовольствия тем, кто знает английский, и могут полностью отвратить от игры тех, кто английского не знает.
- Курсор мыши предстает в виде Fly, одушевленного существа, посредством которого осуществляется общение с персонажами в игре, взятие предметов, открывание дверей и так далее. И это — одна из множества оригинальных черт Koala Lumpur.



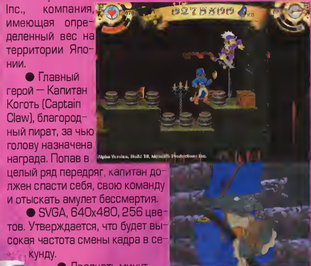
Появление Koala Lumpur: Journey to the Edge назначено на февраль 1997 года. Среда обитания — Windows 3.x, Windows 95.



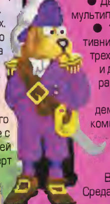
CLAW



Мультипликационная графика всегда воспринималась в аркадном жанре "на ура" — кто не согласен, пусть вспомнит успех Aladdin и Lion King. Claw, выпускаемая группой Monolith Productions, по характеру графики, обилию разнообразных противников и юмору может быть сравнима с Aladdin. В то же время, Claw будет отличаться немалым количеством оружия, интересным самодостаточным сюжетом (не основанном ни на каком мультфильме) и расширенными возможностями для Multiplayer. Касательно разработчиков из Monolith можно сказать, что сейчас они работают над многообещающим проектом Metal Tek для Microsoft; издателем станет Takarajimasha Inc., компания, имеющая определенный вес на территории Японии.



- Главный герой — Капитан Коготь (Captain Claw), благородный пират, за чью голову назначена награда. Попав в целый ряд передряг, капитан должен спасти себя, свою команду и отыскать амулет бессмертия.
- SVGA, 640x480, 256 цветов. Утверждается, что будет высокая частота смены кадра в секунду.



- Двадцать минут мультипликации на интро и внутриигровых роликов.
- 16 уровней (плюс секретные), около 50 противников (причем, на каждом уровне не меньше трех разных), масса оружия (меч, пистолет, динамит и даже магия) и куча всяческих бонусов, которые разбросаны на каждом шагу.
- Multiplayer: до 64 игроков по сети (!), модем, нуль-модем, можно вдвоем на одном компьютере. Кому интересно, подобное обилие противников в сетевой игре реализуется силами DirectPlay из пакета DirectX.
- Редактор построения уровней ClawEdit.

Время выхода — первая декада 1997 года. Среда обитания — Windows 95.



Wes Craven's Principles of Fear

Жанр: Horror-квест
Сентябрь 1997 года
(в канун Всех Святых, Halloween)

И.С. Уэс Крэйвен — режиссер фильмов "Кошмар на улице Вязов", "Люди под лестницей", "Змей и радуга". Недавно поступила информация о том, что он собрался поэкспериментировать в формате PC, замыслив игру, которая будет сочетать в себе horror-квест с элементами action. Principles of Fear (Принципы страха) выйдет под издательской маркой Cyberdreams, ее разработкой занимаются специализирующиеся на обработке видео и аудио изображения Asylum, а во главе всего проекта стоит сами понимаете кто. Можно еще добавить, что если Asylum сумеют выполнить Principles of Fear на достойном уровне качества, то это будет хит (Asylum известны такими играми, как Allied General для SSI и Simfarm для Maxis).

Гэймер: Поговаривают, что действие Principles of Fear будет происходить в доме, где поселилась тьма (типа как в Phantasmagoria). Домик-то на вид стандартный, ничем особым на общем фоне подобных же домин не выделяющийся. Однако-сь, обнаружились в нем Семь Порталов Смертных Грехов (но не библейских). По мере того, как происходит сюжет, игрок заходит то в одни, то в другие порталы, встречаясь с тем, что он вроде как более всего боится — собственно, нечто весьма приближенное было в I Have No Mouth And I Must Scream, другой гамесе от тех же Cyberdreams. Страх Плохого Родителя, Страх Хищника (это по типу "буки за углом"), Стрвх Неподвижности, Страх Падения, Страх Утопления, Страх Потери Себя, Страх перед Хаосом.

Постепенно страхи прогрессируют, развиваясь от самых ранних, которые испытывают люди (страх того, что родители



покинут тебя, когда ты еще столь мал, что пешком под стол ходишь), до более взрослых страхов — социальные, интеллектуальныа и эмоциональные стрессы, преследующие как мальцов, так и больших.

И.С. Каждый страх находит свое отражение во многих реальных и воображаемых ситуациях. Паучиные сети парализуют твою подвижность, кошмары и галлюцинации питают твой ужас перед пришествием хаоса, а надприродные силы на эмоциональном и физическом уровнях сталкивают тебя с хищником, грозящим тебе смертью — надо сказать, вполне реальной и осязаемой.

Цель разработчиков стояла в создании horror-adventure-action, базированного на глубокой психологии. Помимо того, они не захотели ограничивать себя чем-то одним, и ввели в приключения и кошмарики элемент непосредственного контакта, то есть боев с населяющими порталы созданиями. Впрочем, тут все достаточно смутно — точными



данными о том, как эти сражения могут выглядеть, мы не располвгаем. Исходя из специфики игрового процесса, ближайшим аналогом Principles of Fear можно назвать Harvester, находящийся примерно на тех же жанровых территориях.

Гэймер: Principles of Fear — смесь перспектив от первого и третьего лица, богато текстурированные помещения и сооруженная из расчета "навевания ужаса" атмосфера. Видать, музыка будет соответствующая.

И.С. Если вы причисляете себя к фанатам жанра horror, то Wes Craven's Principles of Fear — игра, которую стоит ждать.

Гэймер и Иван Самойлов

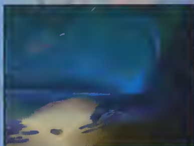
Wes Craven's Principles of Fear

PREVIEW

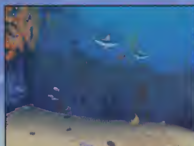
AQUA

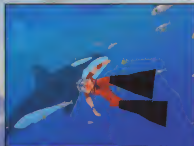
Когда приключения на суше и в космосе изживают себя, приходят подводные приключения. Достаточно вспомнить дошедший до России в конце 1996 года Archimedean Dynasty, а еще лучше – чисто приключенческий Bullfrog'овский Creation. Однако, странствия в кабине батискафа, независимо от сюжета, сильно смахивают на MechWarrior или Wing Commander, помещенный в иную среду. И тем более привлекательной кажется новая разработка Scavenger, где в главной роли выступает уже нв набитый электроникой и самонаводящимися ракетами механизм, а обычный водолаз.

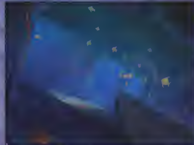




В Aqua игроку предстоит осваивать богато текстурированный подводный мир, населенный не вросшими в ил пушечными башнями и ездящими по дну танками (как в Archimedean Dynasty), а обычными обитателями глубин – дельфинами, акулами, китами... Сюжет Aqua, как и во всякой приключенческой игре, предполагает бесчисленные тайны и головоломки, которые предстоит соответственно раскрывать и разгадывать.







● Полигонные модели персонажей, эффекты real-time lighting.

● Путешествия как в открытых бассейнах, так и в туннелях.

Точное время выхода и операционная система Aqua пока что еще неизвестны.

The Condemned

Жанр: 3D action с элементами simulation
Лето 1997 года

Становление Microsoft как издателя целиком и полностью зависит от того, какими будут разработчики. Предыдущий год не стал звездным часом для компании Билла Гейтса – представленные ею на рынок игры не являли собою ничего замечательного (включая Close Combat и HellBender). Что касается 1997 года, то такие разработки, как Age of Empires и The Condemned, вполне могут изменить ситуацию.

Компания Gray Matter, осуществляющая создание The Condemned, в компьютерном игровом мире практически неизвестна. Но и новичком ее назвать никак нельзя. За плечами Gray Matter 10 лет работы на приставочный рынок, и там ее игры пользуются значительной популярностью (в основном зто спорт: NHL All-Star Hockey, NBA Action, другие). "Мы нацелены на создание чего-то, что произведет сильное впечатление", – говорит президент и основатель компании Chris Gray. "Мы надеемся, что в дальнейшем, если люди спросят нас, был ли у нас хит уровня Quake или Doom, мы сможем назвать The Condemned". Крайне амбициозное заявление, неправда ли? Когда я процитировал зто Гэймеру, первой его реакцией было "Счасс!".

Однако, позже, будучи посвящен в детали проекта, даже Гэймер был вынужден призадуматься.

Костюм политика в обмен на тюремную робу

Предыстория – перепев всего старого на новый лад. 2073 год. Свихнувшийся мир. Богатеи и политики селятся на астероидах-прибежищах, еще не захлестнутых безумием. Служба безопасности, оказавшись перед лицом проблемы безмерно разросшихся штатов при недостатке финансирования, нашла для себя выход, принявшись самостоятельно зарабатывать деньги (весьма показательно для



The Condemned

России, надо сказать). Новым источником средств стало телевизионное шоу, транслировавшее битвы на суперсовременных автомашинах, управляемых тюремными заключенными. Каждый заключенный сам выбирал себе машину и экипировал ее по собственному усмотрению. Бой велся до смерти. И происходило все это на отдаленном астероиде, обозначенном на галактических картах как Ceres.

То было шоу номер один во всей солнечной системе, и выжившие в нем становились кумирами толпы, без труда превращаясь из жалких осужденных (the condemned) в звезд экрана и политических лидеров. Что касается вашего персонажа, то ему попросту не повезло. Космический крейсер ссадил его не на том астероиде. Хотел передохнуть в отпускной зоне – оказался на Ceres. И теперь, как хочешь, а коли охота домой, придется стать тем самым выжившим, и быть паяцем на угоду толпе в битве на сверхмашинах.



SCAR

Аббревиатура SCAR означает Self-Contained Armed Response (Самодостаточное Военизированное Средство). SCAR – так называется автомашина (механизм, танк, бронетранспортер, робот – как угодно), будучи пилотом которой, вы вступаете в битву против тех обреченных отщепенцев, которые готовы уничтожить всякого ради получения свободы и признания. SCAR может передвигаться на суставчатых паучиных ногах а-ля Shattered Steel – а может ездить на колесах или гусеницах; возможен также такой вариант, как воздушная подушка. Выбирая тип кабины, устанавливая щиты и определяя энергосистему, вы создаете тот идеал разрушающей техники, какой вам больше по душе. Оружие? Пятьдесят видов, на выбор. От огнеметов и гаубиц до плазмовых пушек и ядерных ракет.

Битвы происходят на открытых пространствах, среди которых и песчаные пустыни, и облитые лавовыми потоками горы, и изрезанные прожилками речушек равнины. Причем, окружающая среда не является незыблемой данностью, рассчитываемой лишь на то, что сражающиеся приспосабливаются к ее структуре. Вы можете прихватить с собой оружие, способное менять ландшафт, прожигая туннели в горных склонах (в туннелях можно укрываться от противника); все постройки, встречаемые на пути, могут быть взорваны. Чем-то подобный подход напоминает Worms.



Что касается визуальных эффектов, то в The Condemned предусматриваются видимые повреждения на вашей бронемашине (дыры от пуль в лобовом стекле, расшатывание корпуса по мере получения повреждений), яркие вспышки от разрывов, real-time тени, переливы воды в источниках и водопадах и многое другое. А что самое важное, окружающая среда в The Condemned будет полностью текстурирована (в отличие от, скажем, второго Mechwarrior).

Следуя традиции нашего времени, The Condemned рассчитан не только на сетевую и модемную, но также и интернетовскую игру. Предположительно, в The Condemned будет 10 режимов командной игры и 50 Multiplayer миссий.

Принадлежность

Если судить по околоигровым разговором, то как для Microsoft, так и для Gray Matter вопрос о всеохватывающей популярности The Condemned является делом решенным (по поводу чего можно сказать лишь банальное "будущее покажет"). Споры вызывает единственно жанровая принадлежность The Condemned. По мнению Microsoft, The Condemned должна идти к вершинам славы через поклонников робосимуляторов. Что касается разработчиков, то, как утверждает Chris Gray, "The Condemned является в большей степени action из-за большего числа вариаций в окружающей среде и благодаря разнообразной технике. Помимо того, игра более интенсивна."



Как бы то ни было, качественный уровень The Condemned может оказаться весьма и весьма высок. Некоторые опасения внушает то, что разработчики привыкли работать для приставок и могут не учесть того момента, что компьютерная аудитория в большей степени приучена к интеллектуальным играм, чем ко всяческим воплощениям аркад и файтингов. Но тут уж нам с вами ничего не остается, как сложить руки на коленях и ждать появления игры в свет.

И есть шансы надеяться, что ожидание окажется оправданным.

Иван Самойлов

PREVIEW

Не исключено, что Of Light & Darkness станет самой претенциозной приключенческой игрой, выпущенной на Interplay. Достаточно одного взгляда на картинки, чтобы убедиться в этом. Сюрреалистичный мир, в немалой степени замешанный на художественных полотнах Равеля, с нелинейным сюжетом и неординарными игровыми ситуациями – и у Of Light & Darkness появляются все шансы на то, чтобы стать не меньшим хитом, чем не так давно изданные Interplay юмористический Normality и монументальный Mummy: Tomb of the Pharaoh.

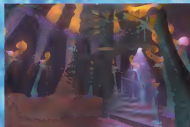
Предыстория вкратце такова. Майк и его сестра Серин, как-то раз однажды, решили посетить частную выставку изобразительных искусств. Внимание Серин привлекла едва ли не самая необычная картина во всей экспозиции, выглядевшая и отталкивающей, и притягательной одновременно (как легко догадаться, то было полотно Равеля; как справка, Равель француз, аспекты его биографии малоизвестны и в чем-то таинственны – прямо-таки идеал для квеста!). Рассматривая картину, Серин приближается к ней; в то же мгновение из холста вытягиваются руки,

Of Light & Darkness

начинающие затаскивать ее вовнутрь. Майк оказывается в выставочном зале мгновением позже, чем она исчезает; каким-то образом поняв, что произошло, он принимается пинать и бить картину. Как результат, вновь появляются руки, и его постигает участь сестры... Цель игры – провести Майка по ирреальному миру, находящемуся по ту сторону картины, и спасти Серин.







● Стилизованная графика в Of Light & Darkness создана Гилом Брувелем, который немногим менее известен сейчас, чем сам Равель.

● Множественные головоломки, и семь территорий для освоения и путешествий.

● Программный движок игры назван "Eden". Его основное достоинство – реалистичные переходы света и тени по мере движения персонажа по экрану (real-time lightning, иными словами).

Of Light & Darkness появится в первой половине 1997 года. Если, помимо несомненных графических достоинств, Interplay сумеют обеспечить также и захватывающий игровой сюжет, то жанр квестов получит еще один хит. Среда обитания – DOS.

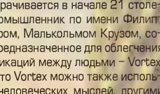
DELIRIUM

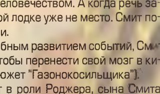
Кинофильмы "Газонокосильщик" и "Джонни Мнемоник" обладали двумя сходствами. Первое сходство заключалось в том, что в них была сделана попытка воплотить кинематографическими средствами особенности киберпространства. Второе сводилось к тому, что там этого сделать не удалось. Не то что в полном объеме, а вообще никак. Однако, энтузиасты еще, к счастью, не перевелись (вспомнить хотя бы находящийся в разработке Surf&Destroy от Grolier). Новым рекрутом киберпространств стала Interplay, готовящаяся выпустить квест на эту тему – Delirium.





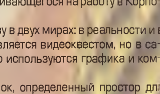
В переводе с английского delirium означает "горячечный бред". Действие Delirium разворачивается в начале 21 столетия. Некий изобретатель и промышленник по имени Филипп Смит вместе со своим партнером, Малькольмом Крузом, создал устройство, изначально предназначенное для облегчения процесса электронных коммуникаций между людьми – Vortex. Однако вскоре они осознали, что Vortex можно также использовать для контролирования человеческих мыслей, другими словами – для воцарения над человечеством. А когда речь заходит о подобном, двоим в одной лодке уже не место. Смит получил извещение об увольнении.





Не захотев мириться с подобным развитием событий, Смит использовал Vortex для того, чтобы перенести свой мозг в киберпространство (вспомните сюжет "Газонокосильщика").

В Delirium игрок выступает в роли Роджера, сына Смита, после исчезновения отца устраивающегося на работу в Корпорацию Круза...

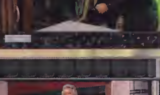


● События происходят сразу в двух мирах: в реальности и в киберпространстве; Delirium является видеоквестом, но в самом кибепространстве активно используются графика и компьютерные спецэффекты.

● Семь различных концовок, определенный простор для действий.

● Головоломки, черный юмор, паутины обмана и неожиданные по своему происхождению персонажи, которые будут встречаться Роджеру в киберпространстве, которое благодаря влиянию Vortex постепенно оказывается населенным...





Delirium ожидается в первом квартале 1997 года. Среда обитания – Windows 95.



KING'S QUEST: THE MASK OF ETERNITY

Жанр: 3D квест с элементами action
Четвертый квартал 1997 года

Похоже, что время старой доброй и привычной игры King's Quest все-таки подошло к концу, и короля Graham'a мы больше не увидим. Можно сетовать, не соглашаться, спорить, но раз так решила сама создательница сериала Роберта Вильямс (Roberta Williams) поделать с этим ничего уже нельзя. Впрочем, может быть, оно так и к лучшему.

Взорвавшаяся маска

В один прекрасный день, повинуясь каким-то неведомым законам, древняя реликвия королевства Daventry – Маска Вечности (The Mask of Eternity) – нечто вроде местного Святого Грааля, внезапно распалась на семь частей. Фрагменты Маски были подхвачены вихрем космических сил и разбросаны по всему миру. Один из осколков ранил родившегося в момент взрыва Коннера – сына бедного рыбака, да так и остался в ране.



Прошло двадцать лет. Ничто не предвещало беды, когда по Davetry пронеслась ужасная магическая буря, обратившая в камень все население королевства. Окаменели все, кроме молодого Коннера – единственного, кто может спасти Daventry. Теперь ему предстоит взять в руки меч и отправиться на поиски остальных частей Маски Вечности. Вот такая история.

Все будет иначе

Отсутствие в сюжете King's Quest короля Graham'a и компании немного смущает и сразу же наводит на мысль о революционных изменениях. Однако, при ближайшем рассмотрении понимаешь, что перемены затронули не столько жизнь правителя королевства Daventry, сколько механику и философию игры.

На смену умильной "диснеевской" мультипликации пришла суровая (но тем не менее отменно проработанная) полигональная 3D-графика.

Исчез жестко детерминированный сюжет, ведущий вас от сцены к сцене за ручку. Игра стала напряженнее и теперь больше похожа на action в "открытом" трехмерном мире. Если верить слухам, то сама Роберта Вильямс (Roberta Williams) начинала именно с игр типа action – в таком случае перерождение King's Quest оказывается вполне логичным возвратом к истокам.

Разгадывая тайны окаменевшего королевства, ваш герой (а это, конечно же, юный Коннер) будет теперь свободно странствовать по всему игровому пространству, заходить в лабиринты замков и подземелий, подолгу задумываться над головоломками, сражаться с чудовищами и взаимодействовать с другими действующими лицами. Любопытно, что при этом вы сможете переключать режим обзора и видеть все события игры не только со стороны (вид от третьего лица), но и глазами своего героя. Кроме того, в первом случае камера будет автоматически избирать наиболее удачный ракурс (подобно Mario 64 или, в некоторой степени, Tomb Raider).



О подробностях говорить пока что рановато – Sierra все еще продолжает строить и перестраивать мир The Mask of Eternity, однако уже сегодня совершенно ясно, что мир этот будет большим, детально проработанным графически, наполненным загадками и хитроумными событийными переплетениями.



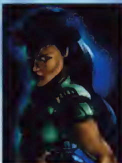
King's Quest умер, да здравствует King's Quest?

Василий Андреев





PREVIEW





BattleSport 97, издаваемый 3DD, несмотря на массивную рекламу, не представляет собою ничего особенного. Сущность игры проста: управляя неким непонятным механизированным агрегатом, напоминающим технику из SlipStream 5000, надо либо овладеть световым шаром (мячом) и отвезти его в ворота, либо уничтожить стремящуюся к исполнению того же машину противника.

BattleSport 97 стал классикой на приставках, в первую очередь благодаря феерически-насыщенному игровому процессу. Множество оружия, не уступающего подбору Duke Nukem 3D, и масса всяческих полезных предметов, которыми усыпана арена. Однако, это не та игра, где есть много работы для ума – как и многие приставочные "шедевры", BattleSport 97 прост, как дубовый корень, и это может стать недостатком в глазах PC-игроков, каковыми мы с вами являемся.

BattleSport 97

● За победу даются кредиты, на которые производится дозкипировка машины.

● 50 арен. 5 машин (почему-то разработчики обзывают их танками). 10 соперников.

● Оружие включает в себя ракеты "земля-воздух", тяжелые лазеры, замораживающие шары (как в MK у Sub-Zero, наверно) и многое другое.

● Присутствует и Inventory. Складируемые туда предметы усиливают определенные характеристики машины (например, самонаводящийся шар, направляющий отстреливаемые из стандартного оружия снаряды в цель), либо же дают дополнительные возможности (полет, радар).



● Плюс ко всему прочему, на арене подбираются power-ups – жизнь (в смысле не life, а health), неубиваемость, скорость, щиты и так далее.

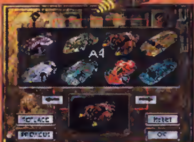
● Режим Multiplayer реализован только в версии для PC. BattleSport 97 уже вышел либо только собирается выходить также на Sony PlayStation и Sega Saturn, и там уже играть по сети, увы, не получится. :)

Предполагаемое время выхода – март 1997 года. Среда обитания – DOS. Статья выполнена на основании просмотрв демо-версии BattleSport 97.

POD

Как заявляют разработчики из Ubisoft, рекламируя свой новый автосимулятор POD, – "Добро пожаловать в будущее". Что ж, последуем их ненавязчивому совету – и переместимся ненадолго в будущее.

И в названном "будущем" мы увидим футуристические гонки, коренными достоинствами которых являются рассчитанная на процессор MMX графика (640x480, 30 кадров/сек.) и возможность модемной, нуль-модемной, сетевой и интернетовской игры (до 8 человек), а также игры вдвоем на одном компьютере (экран делится надвое). Причем, Ubisoft утверждают, что это первая игра, в которую можно будет играть на Internet бесплатно; каким образом это окажется возможным, практически не объясняется.



● Двадцать настраиваемых технических параметров для каждого из восьми автомобилей, таких как скорость, пвриод ускорения, четкость торможения, управление и устойчивость.

● Искусственный интеллект запоминает тактику поведения игрока на трассе и действует в зависимости от этого (в принципе, ничего нового).

● 12 треков, 4 варианта окружающей среды, 3 уровня сложности.



"Будь настороже, каждое мгновение может оказаться спасительным для твоей жизни... или же последним" (сайт Ubisoft). Не знаю, каким там будет какое мгновение, но подобного типа высказывания являются стандартными для большинства второсортных игр. Дескать, назовем себя крутыми, прокричим во все воронье горло о своей непревзойденности и уникальности, – авось, народ и купится на красоту фраз. Однако, кроме графики, в POD нет ничего такого, на что стоило бы "покупаться". Посмотрим, конечно, но искренне сомневаюсь, что POD будет отличаться от лучших представителей жанра хоть чем-то, кроме как поддержкой MMX.

POD выходит в январе-феврале 1997 года для процессоров с протоколом MMX и в апреле 1997 года для обычных Pentium.

TRESPASSER: JURASSIC PARK



Жанр: Приключения + action
Конец 1997 года — начало 1998 года

"Парк Юрского периода" породил разноголосый отклик как в киномире, так и во всех других сферах индустрии развлечений. На целый год динозавры вошли в моду повсеместно, появляясь то на жвачках, то в рекламных роликах... Не оставался в стороне и мир компьютерных игр – появилось несколько разработок, тем или иным образом основанных на "динозавровой" тематике. Однако, до сих пор не было ничего, обещающего столь высокий уровень графического качества, как Trespasser: Jurassic Park, разрабатываемого на Dreamworks Interactive и издаваемого на Microsoft (рабочими названиями игры были Jurassic Park: Lost World и The Lost World: Jurassic Park).





■ Географические модели для острова, где происходит действие, создаются не трехмерным моделингом, а с помощью глины

● Уже разработаны искусственный интеллект, физиологически точные модели ящеров, система рассеивания лучей в водных бассейнах и многое другое. Остается сделать фоны, на которых будут разворачиваться события, карты уровней и головоломки.

● Все трехмерные объекты в Trespasser созданы в такой небезызвестной программе, как 3D Max, и похоже, что Dreamworks сумели изобрести алгоритмы оптимизации помещения этих объектов в игру. К чему это приводит? А к тому, что в Trespasser планируется проворная графика, демонстрирующая максимум того, на что способен 3D Max.

● Местность для Trespasser создается по чисто кинематографическому принципу: лепится из глины на рабочем столе, затем переснимается и уже теперь на компьютере дорабатывается до "товарного" вида. Одним из достоинств этого способа является то, что нет пошаговой прорисовки местности, когда по мере движения игрока на горизонте из ничего выныривают горы или небоскребы.

● Austin Grossman, сценарист игры, расценивает Trespasser как "the Anti-Quake". Более всего относясь к жанру приключенческого 3D action (впрочем, подобное определение жанра может оказаться не совсем точным), Trespasser будет предъявлять куда как большие запросы к серому веществу играющего, нежели Quake. Перебраться через овраг, соорудив из двух коротких досок нечто по типу трамплина. Миновать стоящие под высоковольтным напряжением проволочные заграждения. Ящеры, которых надо заставить забежать в ловушку. Другими словами, в обилии головоломок можно не сомневаться.

Производство Trespasser пока еще находится на ранних стадиях, и достоверная информация о том, что же он будет представлять собой, практически отсутствует. Единственное, что не вызывает на сегодня ни малейших сомнений, это качество графики. Операционной системой игры скорее всего будет Windows 95.

Иван Самойлов



TRESPASSER: JURASSIC PARK

PREVIEW

Warlords III

Жанр: походовая fantasy-стратегия
Лето 1997 года

Глава первая. Прелюдия

– Что гутарят о третьих Warlords? Как они там, выходят, или загнулись? — поинтересовался Гэймер, с хрустом расправляя затекшие после семичасового сидения перед компьютером спину и плечи. В четвертый раз завершив прохождение кампании в Heroes of Might & Magic II, Гэймер был настроен в фэнтэзийном стратегическо-походовом ключе. Другими словами, был не прочь поговорить о продолжении Master of Magic, ожидаемом в начале следующего года, или же о Warlords III. Собственно, помимо названных троих, и не считая King's Bounty (прародителя Heroes...), это был полный список игр на данную тематику.

Я задумался — иными словами, принялся ворошить тот ворох нестиранного белья и немытой посуды, каковым является мой окончательно перегруженный информацией о сотнях различных игр мозг.

– Не томи, — посоветовал Гэймер. В его голосе почти не звучало угрозы. Плохой признак.

Я спешно перетряхнул свою память, и пришел к нерадостному выводу, что она практически пустует. Все, что я мог вспомнить на раз, сводилось к тому, что разработчики из SSG несколько месяцев назад бросили на Интернет призыв ко всему играющему человечеству. Дескать, сообщайте нам все свои идеи по поводу того, что бы вы хотели видеть в третьей части Warlords. Гэймер в свое время отписал к ним несколько строк, потребовав торговлю, разнообразные не по одному лишь внешнему виду юниты и магию.

– Слыхать, Warlords III хотят забацать на уровень нового стандарта для всех таких стратегий, — видя мое замешательство, попытался навести меня на мысль Гэймер.

Если он полагал, что как-то мне этим помог, то он жестоко заблуждался.

Я воздел руки к небу (точнее, к потолку), показывая, что сдаюсь на его милость.

– Беру час на профессиональную переподготовку! — торжественно провозгласил я. — Обещаюсь через час провести полный инструктаж по текущему положению вещей в разработке Warlords.

Гэймер осклабился.

– По рукам. У тебя час, — произнеся это, он выбрал Programs-Diablo-Diablo в Windows 95, и я с облегчением осознал, что в моем распоряжении куда как больше времени, чем банальные шестьдесят минут...

Глава вторая. То, что можно выяснить за шестьдесят минут

Пробежавшись по нескольким интернетовским сайтам и сверившись с парой-тройкой зарубежных игровых журналов, я обнаружил следующие заслуживающие внимания детали. И когда я их обнаружил, мне оставалось лишь благословлять его сиятельство Гэймера за его интерес к Warlords III. Потому как найденный материал вполне годился для написания полнометражной детальной статьи.

Начнем с того, что культовость Warlords II уже стала при-





WARLORDS III



тчей во языцех: далеко не все играли в него, но все о нем знают. По большому счету, окончательный крест на непреходящей популярности этой стратегии удалось поставить второму Heroes of Might & Magic (впрочем, даже это спорно).

Основными достоинствами War-lords III по сравнению со второй его частью будут мощный искусственный интеллект, гигантские игровые территории и развернутая экономико-дипломатическая система. А также — во много раз улучшенная графика.

Той осью, вокруг которой конструируется Warlords III, становится искусственный интеллект — AI. Его разработкой занимается в первую очередь некий Roger Keating, стоявший у истоков образования SSG в 1983 году и с самого начала восьмидесятых работающий в жанре стратегий.

Насколько можно судить, одним из неписаных правил для Keating'а является то, что AI должен играть "честно". Другими словами, компьютерные игроки получают в начале игры тот же объем ресурсов, что и люди. Компьютеры не обладают возможностями строиться быстрее, штамповать армии из воздуха и деньги из песка, и все то, что доступно им — доступно и игрокам.

В Warlords II не было менеджмента ресурсов. В Warlords III он появится, хотя сейчас и трудно сказать, в каком объеме. Это и хорошо, и плохо одновременно: согласитесь, если в Warcraft II и есть недостаток, то это обилие хозяйственных мероприятий, которые приходится совершать для производства и модификации каждого нового типа юнитов. В Heroes of Might and Magic II похожая проблема, но решена она в несколько ином ключе — в виде бесконечных путешествий героев по карте с целью захвата шахт, мельниц, лесопилок и так далее. По какому пути пойдет Warlords III, и насколько это может утяжелить игровой процесс? Вряд ли кто-нибудь станет спорить с тем, что одним из главных достоинств Warlords II была простота во всем (хотя, впрочем, и недостатком тоже...).

Дипломатия в Warlords III грозит стать чем-то действительно интересным, а не досадной помехой (постоянно отключаемой), каковой она была во второй части. Компьютерные игроки и люди могут делиться ресурсами (в принципе, вариант торговли, пусть даже и не лучший), становиться союзниками и заключать альянсы, координировать атаки (!!!). И даже предлагать друг другу взятки. Чем больше сумма взятки, тем больше шансов на то, что с вашим предложением согласятся.

О графике. Самое важное здесь не то, что ее разрешение вроде как станет получше, а цветов побольше. Количество красок игры не делает. А вот то, что все юниты будут проанимированы, — .... ! К этому можно добавить разве что такую деталь, что всего юнитов восемьдесят два, считая вместе с героями, драконами и наемниками. Да, и к слову говоря, есть такая вероятность, что для героев появится альтернатива в лице вольнонаемных воинов. Что касается графики, то здесь еще можно указать тот факт (впрочем, вполне очевидный), что в игре будет масса анимационных роликов.

Как видите, нового не так мало. Однако, самого "главного нового" я все еще не назвал. И по поводу этого "главного нового" хочется выразиться в стиле "PC Gamer" и "Computer Gaming World", сказав что-нибудь из области "держитесь за подлокотники своих кресел, потому что то, что вы сейчас услышите, просто перетряхнет вас сверху донизу и заставит исходить слюной в ожидании..." Ну, и так далее.

А с другой стороны, ничего особенного в этом нововведении нет. Впервые оно было реализовано в M.A.X. (review по этой игре читайте в номере). Warlords III будут происходить в режиме одновременной игры — так называемый simultaneous-turn-based режим. Обозначает это следующее:

1. Все игроки выполняют ход одновременно, а не по очереди, как при стандартной походовой системе.
2. Сам общий ход может быть ограничен во времени, причем можно выставлять разные временные отрезки.
3. Сохраняются все ограничения на количество действий для каждого из юнитов (то бишь, Action Points остаются в силе).

Можно еще добавить, что само число ходов можно ограничить. Например, миссия длится 20 ходов. Дальше подсчитываются результаты.

Победа присваивается по итогам выполнения поставленных перед началом миссии задач. Например, заработать больше всего денег (как вы помни-





PREVIEW



те из Warlords II, деньги возникают из дохода городов, и можно остановить производство войск, окопаться в нескольких городах и копить, а можно захватывать города, получая при этом прибыль от грабежа и увеличивая число налогоплательщиков). Другой вариант победных условий — собрать под своим правлением максимум городов. Или же — перебить как можно больше врагов.

После завершения хода дается небольшая пауза, за время которой человеческие игроки могут осмыслить ситуацию и сформировать тактику на следующий ход. Подобные паузы представляются необходимыми, потому как географические данные карт в Warlords III будут отличаться немереным гигантизмом, и обычное для этой игровой среды обилие разнообразных юнитов не позволит отдавать внимание всему, что есть. Придется выбирать, чем заняться, а что оставить на самотек. А для этого нужны небольшие передышки, чтобы смочь сориентироваться.

По поводу Multiplayer. Модем, нуль-модем, сеть — это очевидно. Помимо того, можно будет сражаться друг с другом на специально посвященных этому делу интернетовских сайтах, а также играть вдвоем (втроем, вчетвером) на одном компьютере в старой доброй манере. Правда, по поводу последнего не совсем понятно, как это может быть реализовано с учетом одновременно-походовой системы. Может, как в The Settlers II, потребуются две мышки? А если втроем? Три мышки?.. Впрочем, будущее покажет — да и не это самое главное.

Последнее, о чем надо упомянуть — в Warlords III появится столь горячо желаемая Гэймером магия. Зато неизвестно, в каком ключе пойдет бой, и где и как эта самая магия будет применяться.

Глава третье. Постлюдия

— M.A.X. — полукровка, не real-time, и не походовый, — безапелляционно доставая трубку и принимаясь ее деловито посасывать, заявил Гэймер. События в Diablo меж тем происходили без его участия: Rogue самостоятельно возвращалась где-то так уровня с двенадцатого к оставленному на десятом уровне городскому порталу. Я невольно позавидовал — здорово было б, если у меня в Diablo герои ходили без постоянного деятельного участия моей мышки! Но на то Гэймер и есть Гэймер, чтоб уметь творить невозможное...

— M.A.X. кажется таковым из-за своей переусложненности, — попробовал я спорить. — К тому же, внешне и по смыслу он похож на C&C, только серо-коричневого цвета и с высоким разрешением графики. А для подобных игр походовые режимы попросту нетипичны. Так что, не факт, что Warlords III постигнет такая же судьба — быть крутым, но неиграбельным.



Гэймер выпустил клуб дыма, пахнущего опилками, пролежавшими зиму под снегом. Причем, судя по тому, как свербело в носах всей редакции от этого дыма, зима была морозной и с оттепелями.

— Потом, они могли туда слишком много всего навертеть, — авторитетно заявило его сиятельство. — Ты сам правильно подметил, что введение ресурсов в Warlords — это чепуха. Это все равно что в Z, с каковым Warlords можно сравнить по упрощенности хозяйственной структуры, навернуть uprgade'ы и постройки из того же Warcraft II.

— А чего, круто кстати будет, — не согласился я.

— Ерунда будет! — отсеял мои возражения Гэймер...

Так мы спорили еще около шестидесяти минут. Возможно, чуть больше. Или чуть меньше. Как бы то ни было, весь наш спор свелся к поддержанному обеими спорившими сторонами резюме.

"Если Warlords III смогут увязать развернутость всех сторон игрового процесса с играбельностью, Heroes of Might and Magic II могут уйти в прошлое".

***Иван Самойлов,
при моральной
поддержке Гэймера***

SSG

Полное название — Strategic Simulations Group. Район обитания — Сидней, Австралия. На текущий момент в команде девять человек. Основное достижение — Warlords II, ставшая культовой походовая стратегия в ключе боевого фэнтэзи. Warlords II продан в количестве 175 тысяч копий, что является огромным достижением, если принять во внимание, что SSG занимались распространением самостоятельно.

Warlords III выйдет под издательской маркой обладающего мощной дистрибьюторской сетью Broderbund, и если SSG не уронят планку качества, то это будет абсолютный хит в своем жанре. Параллельно SSG завязали контакт с Microsoft для переиздания первой своей игры — Reach for the Stars.

PREVIEW

THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

GREAT BATTLES of ALEXANDER

Жанр: Wargame
Весна 1997 года

И.С. – Игровой мир в последнее время оскудел на гексагональные стратегии, где события происходят в античном прошлом, на заре возвышения Римской Империи, в период царствования великих завоевателей. Углубляясь в далекое прошлое, я вспоминаю Wargame Research Group, где разворачивались масштабные битвы между стройными римскими когортами и лавами персидских колесниц, конными войсками и гигантскими слонами... Есть надежда, что Interactive Magic вернут это прошлое вместе со своей новой разработкой Great Battles of Alexander (далее по тексту – Alexander; имеется в виду Александр Македонский).

Демо-версия Alexander (точнее, альфа-версия), тщательным образом протестированная нами с Гэймером, позволяет говорить о высоком качестве. Имеется ряд недостатков, но вполне вероятно, что в финальном релизе они устранятся.

Гэймер – В Alexander понтовая графика. Напоминает чем-то Conquest of the New World. Разрешение – от 640x480 и выше. Но юниты непроанимированы, и из-за этого сам бой выглядит хиловато.

И.С. – Но это как раз то, что может быть доработано в полной версии. Гораздо больше нареканий, если говорить о самом устройстве боя, вызывает его некоторая упрощенность (впрочем, для wargame типичная).

Гэймер – Да не, это спорно. Впрочем, ты уж точно согласишься, что сама система распределения ходов и характер действий юнитов реализованы очень неплохо. У каждой из сражающихся сторон есть по нескольку военачальников, каждый из которых может отдавать приказания только тем войскам, которые находятся от него на определенной фиксированной дистанции. В начале хода в случайном порядке определяется, кому из военачальников первому предстоит руководить...

И.С. – ...и это уже не слишком здорово...

Гэймер – ...да, потому что уменьшается свобода тактического планирования. Но в остальном – круто.

И.С. – У лидеров есть также набор собственных характеристик, влияющих на боевые качества войск. Например, charisma (обаяние), позволяет...

Гэймер: Х-мм, ну да, обаять войска чуть ли не до состояния берсерка, так что они бросятся в драку очертя голову и своим энтузиазмом порубят в два раза превосходящего противника!

И.С. – Команды, которые лидеры отдают юнитам, включают в себя движение (нередко в гущу сражения), восстановление рядов, отступление, другие. Если действия лидера оборачиваются победой, то он может получить право на дополнительный ход.

Гэймер – В демке была только одна битва: Македонский против индусов при Hydaspes. Ну что? Все вполне. Широкий выбор юнитов, от лучников и копейщиков до колесниц и слонов.

И.С. – Чтобы закончить разговор об Alexander, добавим, что, при условии успеха этого релиза, Interactive Magic планируют выпустить целую серию wargame'ов под общим заголовком Great Battles of... . Системные требования на уровни демо-версии – 486DX2-66 и 8 Mb RAM. Среда обитания – Windows 95.

Гэймер и Иван Самойлов

PREVIEW

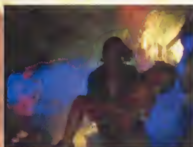
Голливудские продюсеры – любители снимать поверхностные фильмы, насыщенные эротикой, стрельбой и кровью. Однако, чтобы сделать кассовый фильм, они притягивают творческих людей со всего мира, – магнитом служат огромные финансовые капиталы. Именно благодаря этому в Голливуде скапливается огромное множество одаренных режиссеров, актеров, операторов... Однако, не одни лишь актеры и режиссеры заставляют в наше время людей платить за билеты на киносеанс. Ну какой фильм сейчас обходится без хоть какой-нибудь доли спецэффектов?





Alien SPECIES

А возможно ли представить себе фантастический боевик плана "Дня Независимости" без массивного применения новейших компьютерных технологий, создающих облик инопланетных существ, проводящих морфинг и складывающих вместе сложносоставные фотоизображения?



American Interactive Pictures – студия, занимающаяся разработкой спецэффектов для нового голливудского блокбастера – Alien Species. Съемочный период фильма уже завершен, и сейчас близится к концу послесъемочная стадия. Все приведенные картинки – из этого фильма.



Как только завершится работа над фильмом, все та же American Interactive Pictures немедленно приступит к разработке игры по фильму (название будет таким же). Детали этого проекта пока что то ли содержатся в секрете, то ли неизвестны самим будущим разработчикам. В целом, это будут приключения, где придется много действовать и мало думать.

BANZAI BUG

Жанр: Жучиный авиасимуляторный квест. Февраль-март 1997 года.



Докатились... Авиасимуляторы нынче уже не в моде, да и приключенческий жанр в своем обычном виде вроде как оказывается несколько устаревшим. Вы не согласны? Ну, ваше несогласие идет исключительно от неосведомленности. Вы еще не слышали о такой игрушке, как Banzai Bug, которую готовят к всемировому релизу братки из Grolier Interactive, а разрабатывают Gravity Inc. из Сан-Франциско!

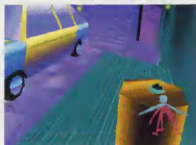
Кто бы спорил — многие жуки не только имеют в своем распоряжении сетчато хитиново-перепончатые какие они там ни есть крылья, но и умеют летать с их помощью. Более того, нередко случается так, что эти крылья для того им и служат — чтоб летать, значит. И летать они могут не хуже, чем иной F-16, вот только возможностей у них вроде как побольше раз этак в дцать. Потому как жук с крыльями — это и новейший самолет (разве что без stealth-технологии — жужжит громко), и вертолет на манер Apache, и пирузты может выписывать такие, что никакие "мертвые петли" и "штопоры" рядом не валяются. Да и ведь, ко всему прочему, никаких стесняющих обстоятельств! Захотел — зашел на посадку в область подоконника или стоящего на нем кактуса, захотел — взлетел вертикальным взлетом, захотел — шасси выпустил, а когда надо — обратно убрал... Захотел по нужде — тоже, в общем, не проблема...

Другое дело, что жучиная жизнь отягощается немалым числом опасностей, как то: жучиноядные птахи, жуконенавидящие люди... Собственно говоря, с последними-то вам и придется иметь дело в Banzai Bug.

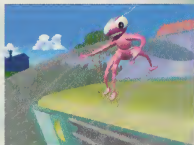
Главный герой — он же жук, прозывающий себя "Самым быстрым жуком на западе", оказывается запертым в меблированной под пятидесятые семикомнатной квартире, где обитает семья, питающая ко всему летающему, ползающему и при этом жужжащему самые недружелюбные чувства. Задавленное развернувшимся на территории квартиры террором, местное насекомоподобное население планирует революцию. Цель — выдворить людей из дома, оставив последний в свое нетленное владение.



Для осуществления этого робеспьеровского замысла необходимо собрать страшный и ужасный прибор, зовущийся "Stinkulator" — другими словами, "Супервонятель". Предполагается, что в результате применения сего прибора люди будут выдво-







рены из дома навеки!

Однако, не все так просто. Потому как, чтобы собрать прибор, надо преодолеть все семь комнат квартиры (читай — семь уровней), которые являются худшими кошмарами всякого жука, ни с того ни с сего воплотившимися в реальности. Судите сами. Воздушные спрэи Мамы, от которых не так-то просто увернуться. Армада механических хищников Папы, специализирующихся на уничтожении жуков — особенных таких, как главный персонаж. А на закуску — сынишка Бобби, поднаторевший в отрезании жукам их орудий полета, то бишь крыльев.



Нет, ну конечно же, вас не оставят одного наедине с этими чудовищными опасностями! Вам на помощь придут местные обитатели, и, с самого начала игры выяснив с ними все отношения, дальше вы уже будете путешествовать в кампании. Но, ясное дело, именно вам, а не кампании, предстоит изыскивать способы обойти препятствия, ломать хитиновую головешку над разрешением головоломок и на бешеной скорости увертываться от гоняющихся за вами по всей комнате железнокрылых крокодилов!

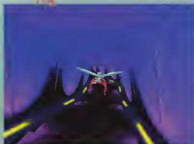
Собственно, вот и вся катавасия — такая вот игрушка. Приключенческий квест и авиасимулятор в одном флаконе! Причем, "самолетные" навыки жука, по уверениям специалистов, ничем не уступают военным самолетам на вооружении ВВС США, — более того, значительно эти самые самолеты превосходят.

В Bad Mojo свершилось историческое событие — реабилитация таракана, а заодно и всего тараканьего рода. Что ж, уважать тараканов мы уже научились, теперь нам предстоит научиться уважать жуков и прочих им подобных. Как говорится, не можешь — научим, не хочешь — ... Ну, а коли не хочешь — то заставишь себя сам, потому как игрушка ожидается если не суперпотрясная, то уж прикольная, это точно, и что касается меня, то я, Гэймер, был бы не прочь в нее малость погамиться. Шут с ним, что после этого я воспылаю любовью ко всему, что летает и кусается и пожалею присоседившегося к моему лбу кровопийцу-комара, — думается, оно того стоит!

Предполагаемые системные требования: Pentium, 8 Mb RAM, Windows 95.

Гэймер

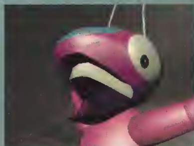












PREVIEW







Жанр: Гоночный автосимулятор
Первый квартал 1997 года

Успехи конкурентов заставляют компании-разработчики компьютерных игр наращивать свое присутствие в ранее непривычных для них жанрах. Примеров тому великое множество, достаточно упомянуть готовящийся к выходу 3D-файтинг Cyber Gladiators изначально "квестовой" Sierra.

Проверив на Terminator: Future Shock революционный механизм X(n)gine, компания Bethesda возжелала закрепить достигнутый успех в симуляторе автогонок X-Car. После вполне играбельных автомобильных миссий в Терминаторе такое решение представляется достаточно обоснованным. Да и запас мощности в играх Bethesda Softworks виден невооруженным взглядом — все они совершенно незаторможенно урчат даже на старых добрых 486'х компутерах.

X-Car — гоночный автосимулятор, в основе которого лежит идея внедрения в автомобилестроение высоких технологий будущего. Вы сможете попробовать себя в роли пилота одного из пятнадцати фантастических по своим возможностям аппаратов, а после того, как разберетесь с их недостатками и достоинствами — модернизировать выбранное авто по своему усмотрению имеющимися в ассортименте продвинутыми агрегатами. Опробуйте созданную вами модель в кольцевой гонке по четырем пробным трассам, удостоверьтесь в надежности тормозной системы, проведите тестирование на испытательном стенде. Более того — полученные в ходе тестов телеметрические данные позволят вам оптимально настроить системы вашей машины. Если Вы этого не сделаете, у вас могут возникнуть трудности уже на стадии квалификационного заезда.

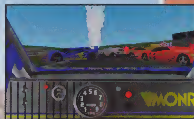
Примите участие в серии гонок или посоревнуйтесь с вашими друзьями в сети или с помощью модема. Вам придется применить все доступные водительские навыки во время гонок как на восьми прототипах реальных трасс, так и во время десяти придуманных авторами заездов. И все это на скорости, подчас превышающей 300 миль в час!







X–CAR



Для пущей правдоподобности происходящего вас ждут струи дождя на ветровом стекле, снежные заносы, ночные заезды и прочие реалии тяжелого гоночного бытия.

Если вам такие осложнения не по душе, вы сможете исключить их простым выбором опций в меню настройки степени реальности игровой среды.



Изобразительное решение X–Car ожидается на присущем Bethesda Softworks высоком уровне, для прорисовки трехмерных игровых экранов с VGA графикой в разрешении до 640x480 применена новейшая версия X(n)gine(tm). Одной из особенностей игры станет возможность наблюдать за происходящим на экране с разных позиций снимающей камеры, более того, "отснятый" материал можно будет воспроизвести, используя встроенную функцию виртуального видеомагнитофона.





Есть книги, которые опередили время, в котором жили их авторы. Многие гениальные идеи Жюля Верна нашли свое воплощение в тех устройствах, без которых мы сегодня не мыслим свое существование. Как знать, быть может идеи, выдвинутые авторами X–Car: Experimental Racing, позволят со временем совершить революцию в автомобильной промышленности?

Игорь Бойко

PREVIEW

GALAXIS

Жанр: Космическая стратегия
Первый квартал 1997 года

"Стратегическая игра за контроль над Вселенной", – так охарактеризована Galaxis на интернетовском сайте Windward Studios, разработчика, известного в первую очередь благодаря Enemy Nations – real-time стратегии, о которой трубили все кому не лень, пока не появилась демо-версия. Как вскоре выяснилось, Enemy Nations отнюдь не была шедевром – скорее, скучноватой вариацией на тему C&C. Намечавшийся выход полной версии был отложен. Вероятно, Windward занялись улучшением игры в соответствии с целым букетом высказанных тестерами демки нареканий. Enemy Nations, первоначально планировавшаяся на октябрь 1996 года, сейчас перенесена на февраль-март 1997 года; впрочем, даже этот срок кажется крайне сомнительным, потому как, по слухам, Virgin отказалась от продвижения игры, а в таком случае Windward Studios ныне, скорее всего, заняты поиском издателя.

Однако, вернемся к Galaxis. Представьте себе Gene Wars, по мере развития игрового сюжета переходящий в Reunion, с тем чтобы в дальнейшем превратиться в сетевой вариант Fragile Allegiance, и вы сможете составить себе первичное впечатление об этой новой разработке от Windward Studios.

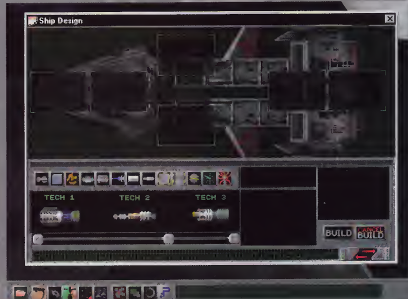
Относительность бесконечности

Космос, как известно, бесконечен, а оттого не слишком-то и изучен. И всегда найдется какая-нибудь затерявшаяся на картвх планетка, никем не найденная и никому не нужная. И кто сказал, что на этой самой планетке не окажется застопорившейся на пути эволюции отсталой расы (типа нас с вами), которая до вашего пришествия воспринимала космос лишь как ночной купол над плоской землей? Обладая знанием новейших технологий, вы начинаете вести генетические эксперименты, превращая ничем не примечательную расу в заслуживвющую уважения военную силу, с которой начинают считаться в соседних солнечных системах.

Следующим шагом становится расширение. Пользуясь правом хозяина, которое сами себе и присвоили, вы занимаете ближайшие планеты и принимаетесь экстренными темпами плодить рабочую силу и добывать полезные ископаемые, параллельно развивая промышленность, а вместе с ней и военную технику. Соседи начинают беспокоиться все сильнее, но по сравнению с вами они уже ничто – у вас было время развиться. Их планеты присоединяются к вашим (отнюдь не в результате мирных соглашений!), и вы начинаете чувствовать себя едва ли не королем галактики.

И это вполне оправданно, если вы играете соло. Однако, ос-





новным предназначением Galaxis, как и у Enemy Nations, являются интернетовские баталии, без ограничения числа участвующих. И если вам привелось вступить в борьбу за галактическое господство на Сети, то ждите того, что отыщется еще сотня таких же, как вы, возомнивших себя некоронованными королями всего сущего и собирающимися в самое ближайшее время водрузить корону себе на макушку... И когда бесконечный космос становится тесноват для будущих монархов, начинается самое интересное.



Опять стандарт?

В целом, помимо общей концепции, Galaxis вряд ли можно назвать чем-то суперновейшим и доселе невиданным. Игровой процесс базируется на уже окончательно осточертевшем менеджменте ресурсов, когда каждое действие сопровождается целвнаправленным прокапыванием туннелей в грунтв освоенных планет.



Первым делом, после захвата своей солнечной системы, надо бросить все силы науки и весь объем накопанного на построение звездного флота, позволяющего летать на большие дистанции. Эх, господа, уж больно это все стандартно!

Научный прогресс развивается как бы в 10 ступеней, и максимум средств уничтожения вы получаете при достижении последней ступени. В Galaxis также существует дипломатия, позволяющая заключать содружества. Вероятность того, что уровень дипломатии в Galaxis дотянвт хотя бы до Fragile Allegiance, ввсьма невысок.

Но зато, как говорится, графика красивая, и по Интернету можно сражаться, – чего еще для полного счастья надо?..

Galaxis издается на Trimark Interactive. Системные требования будут базироваться в районе 486DX2-66, 8 Mb RAM. Среда обитания – Windows 95, NT и 3.11.

Иван Самойлов



PREVIEW

New World Computing готовит к выходу очередное продолжение имевшего успех имитатора азартных игр. На этот раз разработка сделана специально для Windows 95. Хотя, как правило, азартные игры с компьютером не вызывают очень большого ажиотажа, согласитесь, что приятно иметь на винчестере что-нибудь "эдакое", позволяющее расслабиться на 10–15 минут и представить себя в шикарном казино вместо душного офиса. На это и 20 Mb не жалко.

Основной недостаток такого рода развлечений заключается в том, что с компьютера невозможно получить свой выигрыш, — но зато и просаженные деньги отдавать не придется. Единственное, что вам может грозить в подобном случае, так это нахлобучка от шефа за бесцельно истраченное рабочее время.

Можно перефразировать известный анекдот: "Что делать, чтобы не проиграться в казино? — Играйте в VEGAS GAMES. — До или после посещения злачных мест? — Вместо!"

- Blackjack, рулетка, покер, кости и многое другое.
- Качественная графика и реалистичные звуковые эффекты.

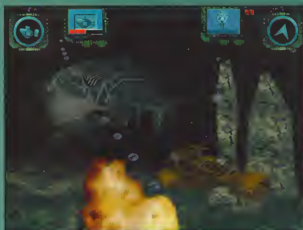
VEGAS GAMES
ENTERTAINMENT

- Интуитивно понятный интерфейс.
- Невысокие аппаратные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM

Vegas Games планируется на март 1997 года. Среда обитания — Windows 95.

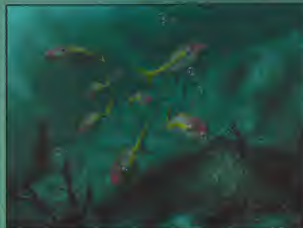












SUB CULTURE

PREVIEW

Жанр: Приключенческий 3D action
Второй квартал 1997 года

Может быть, мне просто не везло, но до сих пор я ни разу не видел компьютерной игры на подводную тему, в которую мне хотелось бы "нырнуть". Смущала, в основном, чистота воды. Да, в имитаторах подводных лодок океанские глубины были до жути правдоподобными, но почему-то всегда такими мутными!

Поэтому можете представить себе, как я обрадовался, обнаружив на интернетовском сайте Criterion Studios великолепные яркие картинки и сообщение о скором выходе новой подводной эпопеи Sub-Culture. А когда выяснилось, что сюжет этой 3D action-adventure имеет отношение к борьбе с загрязнением водоемов, радости моей не было предела!

Лилипутовые войны

Среди подводных обитателей преобладают две фракции. Часть миниатюрных существ называет себя Последователями Традиций (Trads). Они обладают способностью по собственному желанию трансформировать живую природу и использовать ее для своих нужд. Традиционалисты живут в очень медленном ритме, в гармонии с окружающей средой. Вторую, меньшую фракцию составляют технари (Techs), которые предпочитают использовать технические устройства и при достижении своих целей не останавливаются ни перед чем. Разумеется, отношения двух столь непохожих друг на друга партий уже давно ствли, мягко говоря, напряженными. Плюс ко всему, в подводном мире действуют пиратские шайки, которые еще больше осложняют и без того запутанную картину.

Таким образом, вам придется, прежде всего, навести порядок среди своих соплеменников, а затем, объединив все силы, остановить разрушение подводного мира.

SUB-CULTURE





Подводные соседи

По соседству с людьми, под водой, обитает маленький народец – средний рост местного жителя всего полтора сантиметра. Подводный мир устроен очень сложно – в него входят моря, озера, источники, реки, оросительные каналы и даже водопроводные трубы. Всюду, от поверхности и до самого дна, кипит жизнь. В толще воды снуют рыбы всех форм и расцветок, величественно проплывают морские черепахи, а в глубине едва заметно копошатся таинственные водоросли.

Вам отводится роль капитана миниатюрной подводной лодки, обнаружившего неподалеку от своего родного города косяк рыб-мутантов. Замеры показали повышение концентрации вредных веществ – оказалось, что люди проложили к водоему трубу, через которую потекли промышленные стоки. Теперь подводным поселениям грозит серьезная опасность – дышать становится все труднее, а в отравленных водах начинают появляться странные и опасные существа – мутировавшие представители местной флоры и фауны.

Вам предстоит остановить сброс стоков и сохранить жизнь своего родного мира. К несчастью, эта задача слишком сложна для одного, пусть даже самого замечательного капитана – вам потребуется помощь всех ваших соплеменников. Но получить ее будет непросто.

Что ж, сюжет неплох, а 3D-графика, выполненная при помощи специально разработанных средств моделирования подводной среды, великолепна. Для передачи движения под водой создатели Sub-Culture использовали пересчет изображения в реальном времени, поэтому для нормальной работы игры потребуется Pentium 90, 16 Mb RAM и, конечно же, CD-ROM.

Василий Андреев

PREVIEW

Esoteria 3

Жанр: 3D action
Второй квартал 1997 года

Не стоит расстраиваться, полагая, что Esoteria 3 — это третья версия некой таинственной игры, два первых варианта которой почему-то выпали из поля вашего зрения. Не волнуйтесь, вы еще ничего не упустили, а цифра в названии — всего лишь порядковый номер планеты, на которой разворачивается действие новой игрушки.

Сюжет

Когда жители планеты Азария (Azaria) обнаружили, что развитие их солнца вступило в завершающую фазу, и светило готово вот-вот взорваться, они немедленно принялись искать пути спасения. Призвав на помощь все технологические чудеса своей цивилизации, хитроумные азариане создали в системе соседней звезды Тантори (Tantori) семь новых планет-биосфер, нареченных Эзотерия 1, Эзотерия 2, Эзотерия 3 (на ней и происходят события игры) и так далее до седьмой.

Увы, видимо, в расчеты ученых вкралась какая-то ужасная ошибка, и к тому моменту, когда солнце Азарии внезапно превратилось в сверхновую и почти все жители планеты погибли, переселение едва началось и азариане успели колонизовать только некоторые из биосфер, да и то лишь частично. Среди наполовину обжитых миров оказалась и Эзотерия 3.

После гибели материнской планеты молодые колонии лишились внешней поддержки и были вынуждены действовать самостоятельно. Для защиты от возможного вторжения враждебных инопланетных существ планетарная система Эзотерий создала собственные вооруженные силы.

Однако оказалось, что главная опасность таилась вовсе не во внешнем космосе. Среди колонистов нашелся коварный злодей по имени Cohen Soldzen, который, воспользовавшись временной неразберихой, захватил власть и объявил себя диктатором. Чтобы удержать господство, он нанял ученых и занялся выведением ужасающих форм искусственных существ, предназначаемых исключительно для военных целей.

Конечно же, про эти эксперименты прослышали противники диктатора. В результате невероятных усилий им удалось пленить искусственное создание по имени Raven и пробудить его дремавший разум. Raven немедленно воспользовался полученной свободой воли и встал на сторону повстанцев, дабы победить диктатора и освободить Эзотерии. Как легко догадаться, Raven и есть тот персонаж, за которого вы играете.

Трехмерный новый мир

Esoteria 3 (детище Mobeus Designs Inc.) продолжает начатую Tomb Raider и Hyperblade традицию 3D игр с видом от третьего (или второго — как вам больше нравится) лица. А поскольку в игре есть возможность менять направление и угол обзора, то смотреть на своего героя вы сможете с любой стороны. Считается, что благодаря этому не только повышается зрелищность происходящего на экране, но и значительно расширяются ваши возможности управления персонажем, который может прыгать, уворачиваться от ударов, стрелять в одну сторону, а двигаться при этом в другую.





ESOTERIA 3

На наш взгляд, одно из главных достоинств новой игры — ее нелинейность. Привычной жестко заданной последовательности замкнутых уровней или отдельных эпизодов нет, и вы вольны двигаться в любом направлении и исследовать все то, что вам встретится, в любом порядке.

Это ценно, потому как куда приятнее и интереснее самому решать, что делать дальше, чем просто послушно следовать за замысловатыми изгибами мысли усталого сценариста.

Мир Эзотерии 3 велик и разнообразен. Чтобы просто пройти его из конца в конец (а это почти пять километров), нужно около 15 минут реального времени. Создатели игры обещают укомплектовать свою искусственную планету большими открытыми пространствами (лесами, пустынями и водными бассейнами), подводными сценами и множеством разнообразных зданий и конструкций, которые можно будет исследовать как снаружи, так и изнутри. Отметим, что все структуры игры выполнены на основе трехмерных моделей.

Кроме того, судя по всему, игровое пространство будет еще и непрерывным и Raven сможет плавно переходить из одной области в другую, не спотыкаясь о паузы загрузки очередного уровня. Обещают нам такое не в первый раз и обещания эти по-прежнему заманчивы.

Приятно, что в игре предусмотрены не только схватки с противниками чуть ли не двадцати видов (одним из их основных отличий, помимо бойцовых способностей, является уровень искусственного интеллекта) — для тех, кого утомляет непрерывный deathmatching, есть полноценный сюжет, по мере развития которого требуется решать головоломки и взаимодействовать с игровым окружением.

И, наконец, отрадно, что Esoteria 3 предназначена не только для сольных упражнений. В одной игре по сети или через Internet вполне может участвовать до 16 игроков, отправивших своих героев охотиться друг за другом.

Обещают еще много чего: беспрецедентно проработанные графические и анимированные "интерактивные" декорации в разрешении 640x480, реалистичное "поведение" предметов, "крутейшие" саундтреки... Впрочем, в рассказах о готовящихся к выпуску играх всегда слишком много восторгов и восклицательных знаков. Насколько они оправданы — покажет будущее.

Василий Андреев



О технической стороне дела

Игра идет под DirectX, а значит поддерживает Direct3D и соответствующие 3D акселераторы, хотя, разумеется, это роскошь, а не средство передвижения — альфа-версия шла под Win95 довольно быстро и без акселерации даже при разрешении 640x480. Нужен Pentium (говорят, что по крайней мере 120-й) и 16 Mb RAM, а в качестве операционной системы — Win95 или NT 4.0.







PREVIEW



Blue Heat — эротический детективный триллер, в работе над которым объединили усилия Cyberdreams Inc. и Orion Interactive. Непосредственно разработкой игры занимаются MPCA Interactive.

В Blue Heat игрок выступает в роли детектива Холли Якобсон (Holly Jacobson), чья задача состоит в том, чтобы отыскать серийного убийцу, специализирующегося на планомерном уничтожении топ-моделей, появляющихся на обложках журнала "LA Erotica". Причем, Холли вскоре оказывается до такой степени втянутой в разворачивающиеся события, что ей самой угрожает незавидная участь девочек из журнала (к счастью, или скорее к несчастью,

BLUE HEAT



внешние данные у нее находятся на соответствующем уровне).

Для игры снялись такие актеры, как Corbin Bernsen ("L.A. Law"), Paul Sorvino ("Goodfellas"), Rick Rossovich ("E.R." and "Roxanne"), Elliott Gould ("M.A.S.H."), а также Courtney Taylor и "playmate" 1995 года журнала "Плейбой" Julie Cialini.

● В плане облика, Blue Heat — это 5000 статичных фотографий, скомбинированных с двумя часами реального видео.

● Сюжет Blue Heat обещает предоставлять игроку определенную свободу действий: в любое время, руководствуясь собственными прожектами, можно связываться с полицейским департаментом, проводить дознания, разговаривать с необходимыми персонами... Впрочем, это вовсе не означает, что вы сможете пройти игру раньше, чем это будет определено по сценарию. Да и одно то, что подозреваемых будет аж 16 штук, вряд ли позволит сделать прохождение скорым.

● Игровая среда — эротические дискотеки, наркодилеры, религиозные маньяки, пристрастившиеся к наркотикам топ-модели, — короче, полный набор почти что любого голливудского триллера или боевика.

Blue Heat появится в первом квартале 1997 года, вероятнее всего, что под DOS.

RIANA ROUGE



М-да... Нет, это не набор эротических картинок, и даже не тупое подобие секс-игры типа Spece Sirens. В противном случае этой игре нечего было б делать на страницах "Навигатора". Riana Rouge — эротический (думаю, это-то сомнений не вызывает) приключенческий видео-action, с моделью журнала "Плейбой" в главной роли. Игра является первой разработкой Black Dragon, и ее распространением на территории США будет заниматься такая достаточно известная компания, как Konami.

Решив мстить за свои поруганные честь и достоинства, до того забитая и всеми унижаемая секретарша внезапно превращается в супер-героя (точнее, героиню). Ее "поругатель" оказывается не совсем обычным человеком, и не факт, что человеком вообще. Секретарша, отправившись преследовать обидчика, попадает в другую реальность. Пройдя через пять миров, она должна будет отыскать "Зловещего Незнакомца" (так зовут в игре сего несного типа), одолев по ходу дела немалое число препятствий. Причем, по мере про-



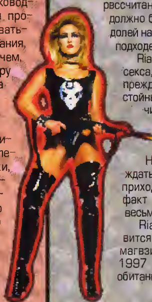


хождения выпадающих на ее долю испытаний, секретарша будет превращаться в этакую крутую бабенку, присваивающую себе имя Riana Rouge.

● Характеристики Райаны как action-героя не являются данностью и повышаются по ходу игры (прямо-таки жанр RPG!). Можно развивать физические данные (типа силы, ловкости и т.п. — точно не известно), можно — психические способности.

● Оцифрованное видео наравне наравне с 3D персонажами, компьютерными спецэффектами и рисованными планами.

● Предусматривается сразу две версии игры рассчитана на ребят (для семейного проигрывания, должно быть...), другая — для взрослых, с большей долей насилия и эротики (в сущности, при должном подходе одно от другого бывает неотделимо).



Riana Rouge — круто заваренная смесь из секса, насилия, юмора и действия, и интересна прежде всего тем, что практически не имеет достойных аналогов. Есть чистая эротика, есть — чистый видео-action. А среднего между ними я что-то так сразу и не упомню.

Ничего великого ждать от этой игры не приходится, но сам факт ее появления весьма знаменателен.

Riana Rouge появится на прилавках магазинов в феврале 1997 года. Среда обитания — DOS.



THE LAST EXPRESS

Жанр: Real-time adventure
Апрель 1997 года

Уже одно то, что игра издается знаменитой Broderbund Software, должно привлечь к Thb Last Express самое пристальное внимание. Разработчиком проекта является команда Smoking Car Productions. Создатели игры определяют ее жанр как real-time adventure (приключения в режиме реального времени).

И ведь правда, время, в котором разворачивается сюжет The Last Express, действительно реальное — 1914 год. Европа балансирует на грани Первой Мировой войны. События происходят в экспрессе Париж–Стамбул, который в последний раз пересекает Европу перед началом грандиозного противостояния, в которое будут вовлечены почти все страны континента. Молодой американец Robert Cath получает от своего друга по имени Tyler Whitney приглашение встретиться 24 июля на парижском вокзале Gare de l'Est, чтобы вместе отправиться в Стамбул. Но друга убивают прямо перед встречей, и наш герой, конечно, не может оставить это просто так. Он начинает расследование.



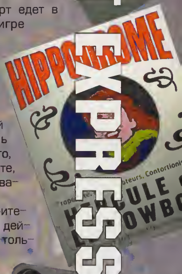
Пассажиры "Последнего экспресса", попутчики Роберта в путешествии

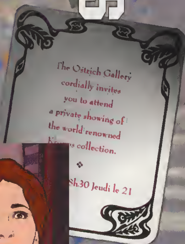
Вместе с Робертом вам предстоит совершить путешествие по предвоенной Европе, принять участие в запутанных политических интригах и романтических приключениях. Кто и почему убил несчастного Тайлера, вы узнаете в конце игры. Время не ждет, и враги не дремлют. Опасность подстерегает Роберта на каждой станции. Впрочем, само развитие времени находится в ваших руках. The Last Exprbss позволяет вернуться назад во времени и предпринять необходимые действия, которые приведут к желаемому ходу событий. Однако, пока что трудно сказать, как это будет происходить на самом деле.

Разумеется, Роберт едет в поезде не один. В игре присутствует более 30 персонажей, которые реагируют на действия главного героя в зависимости от ситуации. Как и в реальной жизни, здесь всв очень неоднозначно, и от того, каким путвм вы пойдете, зависит и результат ваших усилий.

Но, к радости любителей игр типа Bioforge, действовать придется не только головой. Сюжет игры предполагавт исследование различных строений и даже схватки с противниками. Многочисленные взаимосвязанные головоломки вплетены в сюжетную

THE LAST EXPRESS







1914 год, вокзал Gare de l'Est, прибытие поезда...



Главные герои. Robert Cath, разумеется, слева

линию и позволяют потренировать сообразительность.

Разработчики из Broderbund сообщают, что прохождение The Last Express займет от 40 до 60 часов игрового времени в исторически точно сделанном виртуальном мире.

Графика, как можно видеть на картинках, будет мультипликационной. Трудно сказать, хорошо это или плохо. С одной стороны, конечно, несколько страдает реализм. С другой стороны, фантазия дизайнеров ничем не ограничена, да и сама игрушка уже не предъявит очень жестких требований к вашему "железу" (несмотря на то, что операционная среда — Windows 95). Из графических "приятностей" добавлена возможность беспроблемного переключения между видами "от первого лица" и "со стороны".

С моей точки зрения, ключевым в концепции The Last Express является слово "время". Видимо, авторы, как бы компенсируя недостаток третьего измерения в мультипликации, решили ввести в игру "четвертое измерение" — временнОе. На это указывает и характеристика жанра (real-time adventure), и необычная возможность возвращаться к уже прошедшим событиям, и даже имя одного из главных персонажей (коллекционер Kronos).

В целом, The Last Express обещает быть захватывающей и динамичной, особенно если не будет перегружена диалогами. Ну что ж, когда дождемся — поглядим.

Роман Кутузов

CITIZENS UNITE!
The time is now to overturn the meterial and moral conditions of our present-day life. The anarchist revolution goes beyond the interests of any one class. It is our right and duty to commit whatever act is so necessary to teer down the society which holds in thrall. No crime is too great, no act of violence too cruel, should it be done with the freedom of individuals everywhere firmly in mind.
FREEDOM FROM
TYRANNY IS OURS!!
RISE UP AND TRIUMPH!!



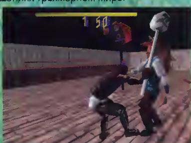
■ Таинственный Kronos, коллекционер произведений искусства

WEEKEND WARRIOR



Говоря о Weekend Warrior, первое, с чего надо начать, так это указать его системные запросы. В целом - это Pentium и 8 Mb RAM. И все бы ничего, но игре требуется также 3D hardware, поддерживающее QuickDraw 3D. В противном случае - не стоит даже и пытаться поставить Weekend Warrior на своей машине.

Weekend Warrior разрабатывается и издается фирмой Bungee Software. Игра представлят собою футуристическое подобие XS, задумывавшегося как deathmatch'вый DOOM. В сущности, Weekend Warrior - это игровое шоу, происходящее в полностью и во всех отношениях трехмерном мире.





● К вашим услугам восемь арен, каждая со своей собственной графической средой. Некоторые арены - со своим набором ловушек и заданий, а некоторые - вовсе безо всяких ловушек и заданий, с единственной поставленной целью - выжить.

● Несколько персонажей, за которых можно играть; персонажи различаются не столько характеристиками, сколько манерой драться и используемым оружием (например, у панк-рокера оружием является электрогитара).

● Деньги и призы, зарабатываемые за избежание ловушек, победу над противниками и выполнение миссий.

● Арены - это не Mortal Kombat и не FX Fighter, это трехмерный мир, состоящий из множества помещений, с лифтами и скрытыми зонами.

● Три вида: глазами персонажа, сверху (overhead), из-за спины.

● До шести игроков по сети.

1 декабря 1996 года Weekend Warrior вышел для Macintosh. Обещано, что версия для PC появится через месяц-два. Как легко догадаться - под Windows 95.



REDNECK RAMPAGE

Жанр: 3D action
Апрель 1997 года

Судя по всему, в недрах Interplay Productions назревает нечто грандиозное. Готовится к выходу новый 3D action "от первого лица" — Redneck Rampage.

Поначалу сюжет игры не поражает оригинальностью. Как обычно бывает, вся вина сваливается на злобных пришельцев. Стандартно? Более чем. А что сделали пришельцы? Так они похитили любимую, ненаглядную красавицу... призовую свинью Бесси! И отважные герои, Леонард и Бубба, бросаются спасать ее, ибо задето их самое чувствительное место — кошелек. Пришельцам предстоит узнать на своей шкуре, что такое ярость простых деревенских парней из глубинки Арканзаса.

Действие разворачивается в маленьком городке Hickston, название которого лучше всего переводится как "Урюпинск" или "Тьмутаракань". К сожалению, весь смак игрушки, видимо, смогут оценить только сами американцы, она наполнена подобными шуточками и сочным провинциальным жаргоном. Тем не менее, и на долю российских игромвнов остается немало.

Четырнадцать различных уровней, среди них: сумасшедший дом, свалка, металлургический завод... И это не все! На каждом уровне создатели игры постараются воплотить самые неожиданные для жанра здания и места сражений, такие как гриль-бар, стоянку трайлеров, заброшенные урановые шахты, городской коллектор сточных вод и даже морг. Само собой, не обойдется и без доброй обоймы секретов, для нахождения которых нужно взрывать различные конструкции или просто находить и открывать подвижные участки стен.



Девять видов оружия — таков арсенал, используемый фермерами Арканзаса для борьбы с коварными пришельцами. От обычного лома до трофейного ружья инопланетян. Обожаемая всеми DOOM'ерами двустволка тоже присутствует в этом наборе, не считая такой экзотики, как медвежьи ловушки или бруски динамита.

Враги весьма многочисленны и опасны, потому как инопланетяне воплотились в некоторых жителей города, превратив всех прочих в зомби, которых размножили в ходе своих дьявольских экспериментов.

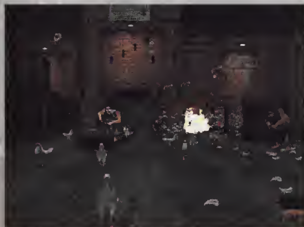
Для поправки здоровья, растраченного в боях, фермеры используют еду и, конечно, спиртное. Пить виски, пиво и самогон — вполне доступное для главных героев удовольствие. Но следите, чтобы они не забывали закусывать. Если пить "...из горлышка, с устатку и не емши...", это приводит примерно к тем же последствиям, что и в жизни. Для контроля на экранв предусмотрены два специальных индикатора Alcohol Meter (счетчик "оборотов") и Gut Meter (кишкометр, если по-нашему). Что касается Inventory, то его наличие, видимо, становится своего рода традицией для 3D action. Не ствла в этом смысле исключением и Redneck Rampage.

Предусматривается сетевая поддержка (до восьми игроков).

Для создания мира Redneck Rampage разработчики из Xatrix использовали движок от Duke Nukem



Начало игры. Против лома, конечно, нет приема, но лучше раздобыть что-нибудь помощнее



Куры не только постоянно путаются под ногами, но и украшают поле боя своими перьями и потрохами

PREVIEW

3D. Предполагаются детальнейшие объекты и текстуры при разрешении от 640x480 до 1600x1200 (!).

В целом, если судить по предварительным данным, игра обещает быть очень красивой и интересной, благодаря той юморной жилке, которая была найдена и воплощена в Duke Nukem 3D.

Единственной очевидной на настоящий момент "ложкой дегтя" являются сумасшедшие аппаратные требования: Pentium-90, 16Mb RAM — это минимум! Рекомендуется (держитесь крепче!) — Pentium-166, 32 Mb RAM.

Так что копите деньги на upgrade своего компьютера и надейтесь, что успеете разбогатеть ДО появления Redneck Rampage на прилавках.

Роман Кутузов

Cheats

Сейчас на Интернете можно найти демо версию Redneck Rampage, которая представляет собой примерно одну третью часть первого уровня игры и занимает в архиве около 10 Mb. Приводим коды для нее:

RDELVIS — делает игрока неуязвимым

RDALL — дает все здоровье, все ключи и предметы, заряды и оружие



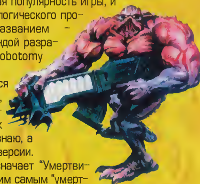
■ Если вам не повезло...



■ Счетчик оборотов на нулях, и имеется заначка. Берегитесь, зомби!

MORTIFICATOR

Target Games известны в узких кругах игрового мира тем, что способны придумывать самодостаточные игровые среды (иначе это зовется вселенными; например, AD&D - отдельная вселенная). Не так давно Playmates издали 3D action Doomtroopers на основе разработанной в Target Games среды Mutant Chronicles. Нельзя сказать, что это творение doom'овского жанра пользовалось большим спросом - сказать по чести, автор данной статьи его в глаза не видел. Однако, Playmates не остановила низкая популярность игры, и они отважились на выпуск ее логического продолжения, под новым названием - Mortificator - и с другой командой разработчиков, зовущей себя Lobotomy Software.



Mortificator может оказаться чем-то более-менее стоящим, и с тем же успехом может оказаться полной околесицей. Так что я расскажу о нем то, что знаю, а дальше - подождем до полной версии.

Mortificator в переводе означает "Умертвитель". В игре игрок является этим самым "умертвителем", убийцей на службе Братства, посланным на борьбу с Темным Легионом, начавшим свое существование еще в Doomtroopers. Если "умертвитель" не преуспеет в своей миссии, то человечество ждет незавидная судьба - погибнуть от неодолимой мощи некого камешка-талисмана, прозываемого Глазом Алгерота.

● Мгновенное погружение в игровую среду и начало действия, - впрочем, для 3D action это типично.





● Помимо обычного стрелятельного оружия, в игре будет активно применяться магия.

● Многие внутриигровые персонажи и немалая часть оружия смоделированы и отрендерены людьми, которые сделали эффекты к кинофильму Batman Returns (например, "морфинг" автомобиля Бэтмана) - группой Kronos Digital Entertainment Inc. Что касается разработчиков из Lobotomy Software, то они обещают массу спецэффектов и, как обычно в таких случаях, превосходную графику.

● Должно быть, у разработчиков из Lobotomy Software наличествует чувство юмора - это следует из того, что в Mortificator будет такое оружие, как Lobotomizer.

● Multi-player.

Предполагаемая дата выхода Mortificator - март 1997 года, вероятно, что под DOS.



ADULT CHAT

Возможность человеческого общения – одно из основных достоинств Сети. Принимая во внимание мое недавнее знакомство с Internet вообще, я попросил одного из моих более опытных сетевых друзей – Fantasyman написать для нашего журнала статью об adult chat. Ему идея тоже пришлась по вкусу, он даже провел собственное небольшое исследование, взял интервью у друзей и знакомых. Ниже мы предлагаем перевод полученной по E-mail статьи, без каких-либо редакторских изменений.

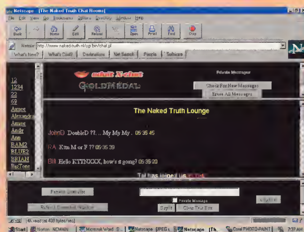
Совершеннолетний в Сети

Я не скажу ничего нового, если напомню, что Интернет был, есть и будет кладовой информации, источником вдохновения и просто местом, где можно очень неплохо поразвлечься. Любой пользователь с помощью нескольких щелчков кнопками мышки может раздобыть здесь информацию по любому интересующему его вопросу – от кроликов-альбиносов до дирижаблей. Существует и "темная" сторона Сети, основу которой составляют сайты "для взрослых". Подобно запретным журналам, которые продавец в ближайшем магазинчике держит под прилавком, они предлагают окунуться в завораживающий мир, где преступается грань признанной обществом благопристойности. За достаточно скромную плату Вы можете получить доступ к более чем откровенным изображениям, видеофильмам и даже аудиозаписям, не покидая при этом уютной и уединенной обстановки собственного дома. Чудеса высоких технологий позволяют вам вступать в интерактивное общение с реальными привлекательными и чувственными моделями. Воистину, нет темы, вопроса или образа, который бы нельзя было вывести на экран монитора, изучить и обсудить.

Вот мы и приблизились вплотную к ведению диалога – этого катализатора мысли и средства обмена идеями. В Сети имеется специальный институт, позволяющий общаться невероятному количеству пользователей со всего света – это комнаты для **Adult Chat**. И какая же тема наиболее часто обсуждается в подобных комнатах? Да вечная – тема любви и секса.

Концепция секса – ровесница человечества. Тем не менее, Internet оказался в состоянии привнести в нее определенную новизну – свойственная Сети анонимность создает почву для свободного и раскрепощенного, лишенного привычных условностей и моральных ограничений общения. Можно рассмотреть здесь своего рода электронную аналогию со специальными барами для встреч одиноких людей. Публика собирается самая разнообразная – от робких и застенчивых новичков до наглых извращенцев. Отправляя в электронное пространство сообщение о своих потребностях или желаниях, участники чата терпеливо (или не очень) ожидают ответной реакции аудитории. Анонимность – основная привлекательная черта этого удовольствия. Отсутствие возможности видеть, слышать и ощущать собеседника позволяет чаттерам играть любую роль. Они могут перевоплотиться в образ, идеально подходящий с их точки зрения для представления их личности на чатовом сайте, в образ, позволяющий наиболее полно выразить свои потребности и желания. Сексуальные неудачники предстают половыми гигантами, физически непривлекательные становятся писаными красавицами, а некоторые из особо любопытных даже меняют сексуальную ориентацию. Сеть позволяет все.

ADULT CHAT



Во время обмена сообщениями весьма часто собеседники просят друг друга описать себя. Как показало проведенное исследование, предоставляемая информация может весьма отличаться от реального положения дел. Для некоторых честность в этом вопросе не имеет никакого значения, т.к. они создают сиюминутный мысленный образ. Правда может оказаться нежелательной там, где преследуется чувственное удовольствие.

В общем случае, инициаторами завязывания диалога выступают мужчины, приглашающие представительниц прекрасного пола принять участие в скоротечном, бурном и никого ни к чему не обязывающем романе. Но есть и участники чата (в том числе и женщины), ищущие долговременных и постоянных партнеров. В отдельные категории попадают опытные геи, пытающиеся разыскать себе пару, бисексуалы, а также – вуайеры. Выставляемые на многих чатовых серверах сообщения доступны для всеобщего прочтения, у любого посетителя есть возможность просмотреть переписку других, оставаясь при этом "невидимым".

Что пытаются найти участники **Adult Chat**? Некоторые участники проведенного опроса признали, что они таким образом пытаются узнать особенности сексуальной жизни представителей альтернативных ориентаций, не подвергаясь при этом абсолютно никакому риску и неудобствам. Своего рода пробный заезд. Другие ищут разнообразия – дополнительных партнеров и возможность, пусть в воображении, но пережить сексуальные удовольствия, в которых их "реальные" партнеры не могут или не хотят участвовать. Никаких обязательств, никаких эмоциональных завязок – чистый секс, причем в высшей степени безопасный.

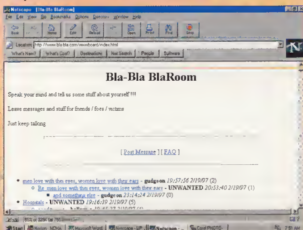
Резонен вопрос – присутствуют ли на **Adult Chat** те, кто живет полноценной половой жизнью? Присутствуют. Многие из тех, кто принадлежит к этой категории пользователей, утверждают, что отношения с партнером в реальном мире превратились в рутину, стали неинтересными и не приносят особого удовлетворения. Посещение таких серверов позволяет им поддерживать гармонию в семейной жизни. Другие утверждают, что участие в сексуальных диалогах способствует более насыщенному протеканию интимных эпизодов в реальной жизни. Третьи умудряются получить информацию чисто познавательного характера о новых формах сексуальной активности, что также способствует улучшению их интимной жизни вне Сети. И, наконец, всегда находятся пользователи, которые предпочитают даже на **adult**-серверах болтать на отвлеченные темы.

Ведет ли киберсекс к сексу в реальной жизни? В общем случае – нет. Некоторые из участников опроса встречались со своими виртуальными собеседниками. С переменным успехом. Одна дама поведала о встрече с киберпартнером, который оказался полной противоположностью галантному образу, созданному им в сети. В то же время автору этих строк удалось пригласить в ресторан свою подружку по незротической переписке, с которой он обменивался посланиями в течение нескольких месяцев. Подружка оказалась в точности такой, какой она себя описывала, и встреча прошла в высшей степени удовлетворительно. Действительность и фантазия в Интернете совпадают весьма редко.

Где можно найти подобные сайты и чего можно от них ожидать? Популярным примером может служить **Romdezvous** по адресу **http://www.romdezvous.com/adultchat/index.html**. Сообщения, выставляемые на этом сайте, образуют древовидные структуры. Первоначальное предложение пообщаться появляется в виде горизонтальной гипертекстовой ссылки, состоящей из псевдонима человека, который выставил данное предложение и его темы. Для того, чтобы прочесть собственно предложение, необходимо щелкнуть на этой ссылке левой клавишей мышки. Если оно вам показалось интересным, вы можете выставить свой ответ, который также появится в виде несколько сдвинутой относительно первоначального предложения ссылки. Если кто-нибудь серьезно заболтается – появляется целая лесенка из ссылок, уходящая за левый край экранного изображения.

Разговор на **Romdezvous** не подвергается цензуре и отличается предельной прямотой, если откровенный сексуальный чат вам не по душе – не посещайте этот сервер. Здесь также действует возрастное ограничение, если вам не исполнилось 21 года, то подобные развлечения пока не для вас.

Еще одна комната носит название **The BlaBlaBla Room** и расположена по адресу **http://www.bla-bla.com/wwwboard/index.html**.



Местные разговоры менее сексуально ориентированы, участники диалогов стараются завязать интеллектуальную беседу с оттенком юмора. Этот сайт я предпочитаю всем остальным. Неплохой сайт для ведения общего разговора на любые темы – **http://hula.maui.net/chatindex.html**.

Вы всегда сможете обнаружить новые комнаты с **Adult Chat** с помощью поисковых серверов, например **www.altavista.com**. Имейте ввиду, что эти сайты имеют тенденцию появляться и исчезать по мере изменения их популярности или финансирования. Ниже я приведу несколько моментов, на которых стоит остановить внимание при выборе комнаты для чата.

① Скорость перезагрузки информации. Медленный сервер превращает приятный разговор в попытку объясниться с 97-летним глухим стариком. А если разговор ведется на повышенных тонах?

② На серверах типа Romdezvous предусмотрена периодическая очистка информации. Если сервер перегружен сообщениями – существенно снижается скорость перезагрузки информации и становится практически невозможно выставить новое предложение.

③ Прежде чем начать общение на сервере – почитайте выставленные сообщения, определите, интересно ли вам будет общаться с выставившими их людьми. На некоторых сайтах собираются интересные и утонченные чаттеры, на других не прекращаются споры по любому поводу и перепалка.

④ Друзья и интересные собеседники не появятся во мгновение ока, как и в реальной жизни, вам потребуется время и юмор, чтобы на вас обратили внимание. Доброта, порядочность, вежливость – вечные ценности и здесь в цене.

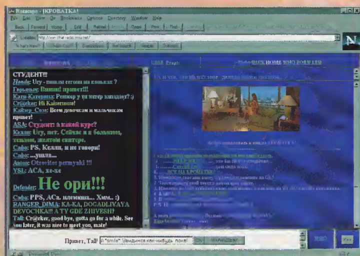
⑤ Развлекайтесь и не относитесь слишком серьезно к виртуальной болтовне. Помните о том, что другие тоже пришли сюда, чтобы получить свою долю удовольствия. Комнатам с **Adult Chat** обеспечена долгая жизнь, их популярность будет возрастать по мере того, как новые полчища кибер-серферов будут отправляться на поиски развлечений в Сетевое пространство.

Приятного вам серфинга и времяпрепровождения!

David Hummell
11105 NW 9th Pl.
Gainesville, Florida 32606
United States of America
Тем, кто захочет сконтактироваться с автором этой статьи, сообщаем E-mail адрес:
cycleguy@ worldnet.att.net.

Меблированные комнаты России

Мода на чат не обошла и отечественные сервера. При подготовке материала я посидел на **Диване** (**http://www.machaon.ru/board/talk2.html**) и повалялся на **Кроватке** (**http://win-chat.radio-msu.net/**). Что самое приятное – разговор на этих однотипных серверах ведется на русском (при этом в вашем Browser должны быть проинсталлированы русские шрифты). Делается это просто, например, если вы пользуетесь Browser **Netscape** – откройте меню **options** и щелкните на опции **general preferences**. Щелкните на кнопке **choose** напротив опции **Use proportional font**, выберите среди проинсталлированных в **Windows** шрифтов русский (например, Times New Roman Cyrillic). Аналогично поступите с опцией **Use fixed font**. После выбора шрифтов нажмите на кнопку **OK**. Не забудьте в чатовом экране щелкнуть на кнопке выбора кодировки Windows. Все. Просмотрите предлагаемый сборник ответов на часто задаваемые вопросы, вспомните правила сетевого этикета, и – к вашим услугам **Russian adult chat**.



Как вы, должно быть, знаете, на Интернете, также как в FIDO и на BBS, выработан специфический разговорный язык. Употребляется целый ряд слов и значков, не зная которых, чувствуешь себя при общении достаточно глупо. О применяемом на Интернете жаргоне читайте в следующем номере журнала.

Игорь Бойко



Planetary Raiders

В последние год-два все большую популярность приобретают игры, предназначенные исключительно для Интернета. Одной из компаний, специализирующихся на продукции такого плана, является Interactive Creations, ответственная за одну из лучших сетевых игр 1996 года — Warbirds. На данный момент Interactive Creations работают над новым проектом, который можно условно окрестить как "Elite для Интернета", — Planetary Raiders.

Плата за прогресс

Планета Osis умирала. Ископанный вдоль и поперек в поисках полезных ископаемых, с отравленной вредоносными выхлопами атмосферой и перенаселенный выше всяких пределов мир готовился встретить свою смерть в ближайшие пятьдесят лет, отказав своим обитателям в питьевой воде и пригодном для дыхания воздухе. И пятьдесят миллиардов человеческого населения готовились встретить свою смерть вместе с ним. Чья тому была вина? Это их собственная вина. И в первую очередь — вина MEGA Corporation, на долю которой приходилось 65 процентов планетарного дохода.

А однажды померкло и само солнце.

И когда жители Осис подняли головы к небу, они увидели гигантский космический корабль, частично заблокировавший солнечный свет. Пилотом корабля был пришелец от другой галактической цивилизации, выглядевший по человеческим меркам уродливо и отвратительно. Позже его назвали StarMan, хотя его настоящее имя было S'Shrarian — но не было никого, кто мог бы его произнести.

Технологии, доступные людям Осиса, позволяли им путешествовать к ближайшей луне, и не более того. StarMan предложил им прыжковые технологии, позволявшие кораблям перемещаться между планетами всей солнечной системы, причем не за несколько месяцев, а в течение минут. И попросил за то, на первый взгляд, совсем немного, — возможность торговать с людьми.

Предложенный вариант устраивал людей как нельзя больше, так как позволял начать использование ресурсов всех других планет системы — а это означало спасение для всей цивилизации. А МЕГА Корпорация увидела в этом новые доходы.

Но подобная ситуация не устраивала другие корпорации, которые не получали своего куска пирога. И это означало войну. А также начало самой игры, на том этапе, где в нее вступаете вы.

Торговля и пиратство

Planetary Raiders — огромная игровая среда, где игрок может брать на себя самые разнообразные роли. Ближайший космос наводнен космическими станци-





PLANETARY RAIDERS



ями — перевалочными базами для планетарной торговли, и вы можете стать хозяином одной из таких станций. Мелковато? Отлично, тогда поступайте на службу к какой-нибудь из корпораций. Возможно, вы решите нести военную службу, набирвясь опыта и сражаясь с врагами этой корпорации. Возможно, вы поведете торговые корабли. Вы предпочитаете работать на себя, а не на кого-то? Беритесь за дело вольного торговца. А еще лучше — пирата, грабящего торговые караваны. А то еще есть такой вариант, как скооперироваться с другими игроками и создать собственную корпорацию...

В мире Planetary Raiders практически нет компьютерных игроков, во всяком случае, управляющих кораблями. Число людей, могущих участвовать в игре по Интернету, либо не ограничено, либо предел находится очень далеко (собственно, основной проблемой тут станет скорость вашего доступа).

Вы вступаете в игру с одним кораблем и несколькими кредитами. Предоставляются все пути для создания себе прочного финансового положения. Другие игроки часто будут готовы помочь вам — но далеко не все будут настроены мирно.

Корабль будет действовать в четырех режимах: режим полета, режим боя (когда активизированы лазерные системы), режим парковки на космической станции. Четвертый режим находится в стадии доработки.

В заключение рассказа об игровой среде Planetary Raiders можно упомянуть о правиле хорошего тона, которое будет действовать. Звучит оно так:

"Не расстреливайте корабль другого игрока в момент, когда он отчаливает от станции. В повреждении станции ни для кого не будет ничего хорошего. Дайте кораблю отлететь ненамного — потом уничтожайте..."

Иван Самойлов

Как подключиться?

Сейчас существует бета-версия игры. Скачать ее можно по адресу http:\\www.icigames.com, и потому как речь идет о бета, то, соответственно, сделать это можно бесплатно. Правда, чтобы начать играть, потребуется личная кредитная карточка, и надо будет произвести подписку. Подписка стоит минимально 10 долларов в месяц. Вообще же, игровой час оценивается 2 доллара — но это по уже вышедшим играм от Interactive Creations, типа того же Warbirds.

Конечно, с кредитными карточками в России проблемы — их просто ни у кого нет (хотя открыть их не проблема — банк "Столичный" открывает карточку за 10 долларов). Есть еще такой вариант, как использование генератора кредитных карточек, но, сами понимаете, это уже вещь уголовнонаказуемая...



HARDWARE



ЧТО ТАКОЕ ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ?

Подробно о характеристиках

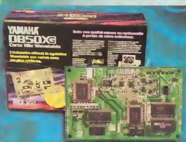
Статья предоставлена Multimedia Service

После выхода в свет первого номера «Навигатора», в котором рассказывалось о звуковых картах и приводились их подробные характеристики, редакция получила большое количество писем с вопросами типа: «Что такое ROM, частота дискретизации и коэффициент нелинейных искажений», а главное — на что это влияет?». Поэтому, мы решили прервать рассказ о звуковых картах и подробно написать о всех характеристиках звуковых плат, пояснив их суть и то, в чем они проявляются.



Полная звуковая плата Turtle Beach Systems Tropez Lite (TBS-2001)

В качестве примера для рассмотрения были выбраны звуковые карты: Turtle Beach Systems (Tropez Lite (TBS-2000), Tropez Plus (TBS-2001), Multisound Fiji, Multisound Fiji Digital I/O, Multisound Pinnacle, Multisound Pinnacle Digital I/O); Advanced Gravis (UltraSound Plug&Play, UltraSound Plug&Play Pro); Yamaha media technology division (Yamaha SW20-PC, Yamaha DB-50XG, Yamaha SW-60XG), Creative Labs (SoundBlaster 16 Plug&Play, SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32 Plug&Play, SoundBlaster AWE64).



Волновой апгрейд для Creative Connector Yamaha DB-50XG

Перво-наперво давайте определимся: что такое звуковая карта и для чего она нужна? Полная звуковая карта содержит устройства двух типов. Первое — это устройство воспроизведения/оцифровки звука, которое позволяет воспроизводить звук и оцифровывать со внешних источников. Продуктом оцифровки являются файлы с расширениями WAV, VOC и другими. В играх воспроизведение оцифрованного звука проявляется при выстрелах и человеческой речи. Второе — это синтезатор. Благодаря его наличию мы можем слушать музыку (файлы с расширением MID, RMI и др.), подключать синтезаторы и MIDI-клавиатуры к компьютеру для сочинения и редактирования музыки. Музыка в играх звучит также благодаря наличию синтезатора.



Волновой апгрейд в отдельный слот Yamaha DB-50XG

В зависимости от комбинации этих устройств платы делятся на четыре основных типа.

① ***Полные звуковые платы***, которых большинство. Содержат как минимум один синтезатор и модуль записи/воспроизведения оцифрованного звука.

② ***Платы оцифровки***. Содержат только модуль оцифровки/воспроизведения. Предназначены для профессиональной оцифровки и редактирования звуков. Как правило обладают отличными динамическими характеристиками и содержат Creative Connector для волнового апгрейда, после установки которого они становятся полными звуковыми картами.

Примеры: Turtle Beach Fiji (Digital I/O)

③ ***Волновые апгрейды для Creative Connector***. Специальные дочерние платы, содержащие только синтезатор и устанавливаемые на специальный разъем основной звуковой карты. Creative Connector был разработан фирмой Creative Labs для улучшения качества синтеза своих звуковых плат частотного синтеза.

Примеры: Yamaha DB-50XG, Creative WaveBlaster.

④ ***Волновые апгрейды в отдельный слот/расширение компьютера***. Это платы, являющиеся по сути тем же самым, что и третья группа, но могущие вставать рядом с любой основной платой, даже не имеющей Creative Connector. Их важной особенностью является то, что они имеют свой линейный вход и выход и могут работать самостоятельно. Совместная работа с основной платой осуществляется через соединение внешним аудио кабелем с выхода основной карты на вход волнового апгрейда, где сигнал микшируется и подается на выход волнового апгрейда на акустические системы. Но, несмотря на наличие линейного входа, карта не может оцифровывать и воспроизводить звук. В играх через волновой апгрейд можно услышать только музыку. Есть и одно исключение — Advanced Gravis UltraSound ACE, позволяющее воспроизво-

дить оцифрованный звук без возможности оцифровки. Остальные известные нам апгрейды этого не могли.

Примеры: Advanced Gravis UltraSound ACE, Yamaha SW-60XG.

Теперь о параметрах оцифровки. Естественно, эти параметры имеют отношение только к первым двум категориям звуковых плат.

Частота дискретизации записи/воспроизведения. Если представить звук в виде волны, расположенной по оси времени, то частота дискретизации будет представлять частоту измерения амплитуды сигнала за секунду. Чем больше эта величина, тем точнее передается сигнал и качественнее запись или воспроизведение звука. Когда говорят о частоте дискретизации звуковой карты, подразумевают максимально возможную для нее частоту дискретизации, при этом всегда есть возможность уменьшить ее при необходимости. С чем можно сравнить качество звучания при определенной дискретизации? 11025 Гц — качество звучания коротковолнового приемника, 22050 Гц — качество звучания УКВ приемника, 44100 Гц — CD-аудио звук, 48000 Гц — профессиональный цифровой звук. На сегодня трудно найти звуковые карты с оцифровкой менее 44100 Гц.

Разрядность оцифровки — это второй важный параметр записи/воспроизведения. Он показывает, насколько точно производится измерение амплитуды сигнала в каждый момент времени. Как правило, имеет два значения: 8 bit, 16 bit. При 16 bit информация представлена в два раза большим количеством разрядов, чем при 8 bit, и, соответственно, более качественна. Приведенные выше показатели частот дискретизации подразумевали оцифровку при 16 bit. Если эти же параметры записывать при 8 bit, то показатели ухудшатся на шаг. Сейчас карты с 8 bit оцифровкой не выпускаются.

Стерео/моно. Это показатель определяющий «стерео» или «моно», при определенных параметрах частоты дискретизации и разрядности оцифровки, воспроизводится сигнал. Современные звуковые карты также в большинстве своем стерео.

Итак, можно сделать вывод на основании трех приведенных характеристик, что современная звуковая карта должна обладать частотой дискретизации 44100 Гц при 16 bit, стерео.

Однако, необходимо отметить, что все эти характеристики проявляются в полной мере в Windows-системах, что касается игр под DOS, то здесь ситуация несколько сложнее. Дело в том, что в прошлом параметры звуковых карт не были такими качественными. И зародившиеся в то время стандарты для игр не были столь качественными, как сегодняшние возможности звуковых карт. Приведем характеристики наиболее известных игровых стандартов, ну а выводы делайте сами. *(см. таблицу №1)*

Диапазон воспроизводимых частот. Название характеристики говорит само за себя. Не часто можно увидеть данные показатели на упаковке, но у карт, отвечающих современным требованиям, этот показатель не хуже, чем 20 Гц — 20 Кгц.

Соотношение сигнал/шум. Эта характеристика влияет на так называемую «шумливость» карты. Измеряется в децибелах (-dB). Чем больше этот показатель, тем меньше уровень шумов в полезном сигнале. Диапазон менее -80dB считается низким и сопровождается на слух отчетливо выраженным шумом. -80dB — -90dB — это хороший показатель. Шумы в этом случае практически не различимы. При -90dB — -95dB — это полупрофессиональный уровень. Профессиональный уровень шумов начинается от -95dB. Ниже приведены примеры характеристик соотношения сигнал/шум для различных звуковых карт. *(см. таблицу №2)*

Разделение стерео каналов. Характеристика, указывающая на то, как сигнал левого канала «подмешивается» в сигнал правого и наоборот. Измеряется в децибелах (-dB) полезного сигнала при трех диапазонах частот. Низких 100 Hz, средних 1kHz и высоких 10 kHz. Этот показатель редко указывается фирмой-производителем звуковых карт. Нам известна только одна — это Turtle Beach Systems. Приведем эти показатели для выпускаемых ею сегодня карт. *(см. таблицу №3)*

Вторым важным классом характеристик звуковых карт являются параметры синтеза. Естественно, эти параметры относятся к первой, третьей и четвертой группам звуковых плат. Вначале определимся, что существует два принципиально разных вида синтеза: Frequasion modulation (FM) частотный синтез и WaveTable (WT) волновой синтез. FM-синтез основан на генерации сигнала музыкальных инструментов электронным способом при помощи специальных микросхем. WT-синтез использует технологию воспроизведения ранее оцифрованных звуков реальных инструментов, хранящихся в ПЗУ звуковой карты или на винчестере компьютера с последующей их загрузкой в оперативную память звуковой карты. Легко понять, что во втором случае качество звучащей музыки значительно более приближено к реальности, и синтез иных звуковых карт с волновым синтезом легко спутать с реально звучащей музыкой. В последнее время карты с FM-синтезом уступают место своим собратьям с WT. Еще следует отметить, что прослушивание музыки в формате MIDI на FM картах практически невозможно.

С точки зрения синтеза на сегодняшний день звуковые платы можно условно разделить на три основных категории:

① Звуковые карты с FM-синтезом (Creative SoundBlaster 16);

② Звуковые карты с WT-синтезом (Advanced Gravis UltraSound Plug&Play (Pro), Yamaha DB-50XG, Yamaha SW-60XG, Turtle Beach Pinnacle (Digital I/O);

③ Комбинированные звуковые карты с FM и WT-синтезом (Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, Yamaha SW20-PC, Creative SoundBlaster 32, Creative SoundBlaster AWE32, Creative SoundBlaster AWE64).

Так как характеристики синтезаторов с FM и WT разные, опишем их отдельно.

FM-СИНТЕЗ

✓ **Марка синтезатора** — основополагающая

характеристика для FM–синтезатора, так как от типа микросхемы зависит качество музыки (хоть и невысокое). Сегодня практически все звуковые карты с FM–синтезом и комбинированные звуковые платы оснащаются синтезатором Yamaha OPL3 (Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, Creative SoundBlaster 16, Creative SoundBlaster 32, Creative SoundBlaster AWE32, Creative SoundBlaster AWE64).

✓ **Количество каналов записи/воспроизведения.** Этот показатель указывает на то, сколько стерео инструментов может содержаться в инструкциях для синтезатора. Для Yamaha OPL3 это 16 каналов.

✓ **Количество одновременно звучащих инструментов.** Для Yamaha OPL3 это 20 инструментов.

✓ **Число операторов FM**. Определяет, при смешении скольких сигналов синтезируется музыка, чем больше операторов, тем лучше качество. Для Yamaha OPL3 это четыре оператора.

✓ **Число синтезируемых инструментов**. Для Yamaha OPL3 это General MIDI набор, 192 звука.

WT–СИНТЕЗ

✓ **Марка синтезатора**. У волнового синтеза сегодня значительно большее разнообразие выбора чипов. Но так как мало общих характеристик для них, приведем список наиболее используемых в наше время чипов, распределив их по качеству синтеза — от лучшего к худшему (по нашему субъективному мнению).

1. Yamaha AWM2 (Yamaha DB–50XG, Yamaha SW–60XG)
2. Kurzweil MA–1 (Turtle Beach Pinnacle (Digital I/O))
3. ICS WaveFront (Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus)
4. AMD InterWave (Gravis UltraSound Plug&Play (Pro))
5. Yamaha OPL4 (Yamaha SW20–PC)
6. EMU8000 (SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64)

✓ **Объем ПЗУ (ROM)**. В ROM хранятся записанные образцы звука для воспроизведения синтезатором. Содержимое ПЗУ, как правило, является General MIDI набором инструментов (128 мелодичных инструментов и 64 ударных). Для игр этого достаточно, но для сочинения музыки нет. Поэтому в наше время все большее распространение получает современный стандарт «XG», разработанный фирмой Yamaha и включающий в себя 676 инструментов, в том числе General MIDI набор. Следует также отметить, что объем ROM говорит о качестве синтеза также субъективно, как и тип синтезатора, то есть это не значит, что на плата с 2 Mb ROM в два раза хуже звучит, чем плата с 4 Mb ROM. Во многом это зависит и от качества синтезатора. При этом существуют RAM–ориентированные карты, в которых установлен небольшой ROM (1 Mb), но при установке RAM во всех режимах работы используются инструменты, хранящиеся на винчестере, с лучшим качеством (Gravis UltraSound Plug&Play; речь об этом пойдет далее). Ниже приведены звуковые карты с волновым синтезом и указания объема ROM.

4 Mb ROM — Yamaha DB–50XG, Yamaha SW–60XG, Turtle Beach Tropez Plus

2 Mb ROM — Turtle Beach Pinnacle (Digital I/O), Turtle Beach Tropez Lite, Yamaha SW20 — PC

1 Mb ROM — Gravis UltraSound Plug&Play (Pro), SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64

✓ **Объем RAM.** Карты с установленным RAM и возможностью ее установки. Это атрибут полупрофессиональных и профессиональных звуковых плат. RAM нужна карте для двух случаев. Во–первых — возможность создавать и использовать уникальные звуки, отличные по типу или качеству от содержащихся в ROM. Во–вторых, для полной подмены General MIDI набора звуков из ROM загружаемым в RAM набором лучшего качества (реализовано в звуковой карте Gravis UltraSound Plug&Play). При наличии RAM на карте ограничений по

Название стандарта	Разрядность	Частота дискретизации	Стерео/моно
Gravis UltraSound	16 bit	44 kHz	стерео
Windows SoundSystem	16 bit	44 kHz	стерео
SoundBlaster AWE32	16 bit	22 kHz	стерео
SoundBlaster 32	16 bit	22 kHz	стерео
SoundBlaster 16	8 bit	22 kHz	стерео
SoundBlaster Pro	8 bit	22 kHz	стерео
SoundBlaster	8 bit	15 kHz	моно

Таблица №1

Название звуковой карты	соотношение сигнал/шум
Gravis UltraSound Plug&Play (Pro)	–80 dB
Turtle Beach Tropez Lite	–88 dB
Turtle Beach Tropez Plus	–91 dB
Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O)	–97 dB
Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O)	–97 dB

Таблица №2

Название звуковой карты	100 Hz	1 kHz	10 kHz
Turtle Beach Tropez Lite	–88 dB	–86 dB	–82 dB
Turtle Beach Tropez Plus	–90 dB	–89 dB	–83 dB
Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O)	–90 dB	–90 dB	–90 dB
Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O)	–90 dB	–90 dB	–90 dB

Таблица №3

качеству музыки практически не существует. RAM может быть установлен изначально, а может и не стоять, а также наращиваться более или без возможности расширения. Расширение RAM, как правило, осуществляется 30pin или 72pin SIMM-модулями памяти, или DIPP-модулями, еще реже — специальными платами (SoundBlaster AWE64). *(см. таблицу №4)*

Еще одно важное свойство звуковых карт — наличие эффект процессоров. В разное время в рекламных целях эти устройства называли по-разному (DSP, DDSP, ASP, 3D), зачастую понимая под этим совершенно разное. Давайте отрешимся от этих аббревиатур, тем более, что мода на них прошла. И назовем их просто «эффект процессорами». Назначение эффект процессоров разное, но основное свойство — это трансформация звука. Эффект процессоры по назначению делятся на две основные категории:

❶ MIDI эффект процессоры предназначены для обработки звука синтезатора. Здесь понятие и терминология примерно аналогичны музыкальным синтезаторам. В свою очередь, MIDI эффект процессоры делятся на две категории: для поканальной обработки сигнала и с расчетом на весь MIDI сигнал. Естественно, что первый вариант более профессионален, чем второй.

Ниже приведены звуковые карты с MIDI эффект процессорами и их параметры. *(см. таблицу №5)*

Следует также отметить, что зачастую MIDI эффект-процессор располагается в синтезаторе и не имеет своего названия.

❷ Эффет-процессоры, накладывающие эффекты на любой выходной или входной сигнал. В этой области существует большая путаница, возникшая в основном из-за того, что эти эффекты можно реализовывать программным способом. Например, нашумевшая история с 3D звуком, который впервые был реально реализован на звуковой карте Advanced Gravis UltraSound (см. предыдущий номер журнала) и до сих пор применяется на всех звуковых картах этой серии. Этот 3D звук был реализован аппаратно. Суть его заключалась в том, что создавалась иллюзия, будто музыка звучит в определенной точке пространства. Фирма Creative Labs для своих звуковых карт SoundBlaster 32 и SoundBlaster AWE32 создала программное обеспечение, эмулирующее данный эффект (кстати, очень плохо) и поспешила заявить о том, что эти карты обладают 3D звуком. После того, как пользователи поняли "хитрость", эту аббревиатуру убрали с упаковок.

Подведем итог сказанному. Сегодня существует немного звуковых карт с эффект процессорами. Их можно подразделить на две основные группы — это, во-первых, звуковые карты с 3D звуком (Advanced Gravis UltraSound Plug&Play (Pro), во-вторых — звуковые карты с эффектами реального времени, такие как Yamaha SW20-PC, Yamaha SW-60XG. Эти эффекты дают пользователю большие возможности по манипулированию звуком. Благодаря наложению этих эффектов можно значительно улучшить качество музыки, а также добиться интересных эффектов: «пустая комната», «эхо», трансформации мужского голоса в женский и наоборот, взрослого в детский, эмуляция хора голосов и многое другое.

Теперь поговорим о таком важном параметре звуковых карт, как совместимость. Совместимость можно подразделить на три вида:

Совместимость с операционными системами (Windows 3.x, Windows 95, Windows NT, OS/2 и т.д.). Данная совместимость определяется наличием в комплекте поставки драйверов для каждой операционной системы. В настоящее время почти все звуковые карты комплектуются драйверами для Windows 3.1 и Windows 95, но если в комплекте какие-то драйвера отсутствуют, следует поинтересоваться у продавца о наличии необходимых драйверов и возможности их получить. Дело в том, что зачастую производитель звуковых карт разрабатывает драйвера для всех современных операционных систем, но не всегда комплектует ими изделие. Получение дополнительной информации или драйверов возможно через модем на WWW-сервере компании производителя.

Совместимость с технологиями. Под этим, быть может, не очень понятным словом подразумевается совместимость с такими вещами, как:

① ***Plug&Play технология***, используемая современными операционными системами (Windows 95, Windows NT 4.0) для распознавания и автоматической установки параметров оборудования. Наличие данной технологии у звуковой карты значительно упрощает ее установку и избавляет пользователя от установки перемычек на плате для настройки параметров IRQ, DMA, Port. Практически все современные звуковые карты поддерживают эту технологию.

② ***Full Duplex Internet.*** Наличие данной технологии реализует на звуковой карте для пользователя возможность разговаривать, находясь в Internet в режиме «телефон». Одновременно слышать собеседника и говорить с ним без этой технологии возможно только в режиме «рация»: сказал, нажал кнопку, услышал ответ. Большинство современных звуковых карт соответствуют режиму Full Duplex Internet (Gravis UltraSound Plug&Play (Pro), Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O), Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O), SoundBlaster AWE64.

③ ***Duplex HDD Recording*** заключается в том, что есть возможность воспроизводить файл с расширением WAV, микшировать его с сигналами от линейного входа, микрофонного входа, CD-Audio входа, MIDI, и оцифровывать в новый файл WAV. Данная характеристика может быть названа атрибутом профессиональных и полупрофессиональных музыкальных карт, и обычными пользователями не используется. Звуковые карты с этой технологией: Gravis UltraSound Plug&Play (Pro), Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O), Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O).

Третий вид совместимости — для любителей поиграть. Это **совместимость с DOS игровыми стандартами**

Выше мы описали качество и характеристики игровых стандартов, теперь о том, какие звуковые

карты и с какими звуковыми стандартами совместимы.

Давайте договоримся, что существует два вида совместимости: первый — аппаратный, второй — программный, требующий загрузки специальных драйверов. В первом случае проблем, как правило, не возникает. Во втором — очень даже возникает.

Как говорилось выше, на сегодняшний день звуковая карта состоит из двух разных устройств оцифровки (звуковых эффектов) и синтезатора (музыки), плюс игра требует отдельной настройки параметров. Соответственно и совместимость звуковой карты проявляется по эффектам и музыке. Возможные стандарты и их параметры по эффектам мы рассмотрели выше, когда говорили об оцифровке. Ниже мы приведем возможные стандарты для музыки в играх без указания параметров, так как они субъективны и во многом зависят от качества синтезатора. Субъективно параметры расположены от лучшего к худшему, с указанием совместимости с данным стандартом. *(см. таблицу №6)*

Настал черед обратиться к тому, какие входы, выходы, интерфейсы и разъемы находятся на звуковой плате и для чего они нужны.

Линейный выход. Установлен на всех звуковых картах, за исключением третьей группы рассматриваемых карт, и предназначен для вывода сигнала без усиления и прослушивания через активные колонки или внешний усилитель. Как правило, представляет из себя трехконтактный стерео Mini jack и расположен снаружи звуковой платы. Маркируется: «Line OUT», «OUT».

Линейный вход. Также установлен на всех звуковых картах, за исключением третьей группы. Предназначен для подключения внешнего источника сигнала с последующим микшированием с другими источниками и оцифровки на винчестер. Представляет из себя трех контактный стерео Mini jack и расположен снаружи звуковой карты. Маркируется: «Line IN», «IN».

Микрофонный вход. Присутствует на всех полных звуковых картах, а также на Yamaha SW-60XG, являющейся волновым апгрейдом в отдельный слот. Предназначен для подключения внешнего микрофона, как правило, пассивного электретного. При помощи его можно вводить и оцифровывать сигнал. На некоторых платах существует возможность при помощи перемычек устанавливать параметры микрофонного усилителя для подключения различных типов микрофона. Данная возможность существует у следующих рассматриваемых звуковых карт: Gravis UltraSound Plug&Play (Pro),

Название звуковой карты	RAM установлено	RAM расширяется до...	Вид модулей расширения
Turtle Beach Pinnacle	0 Kb	48 Mb	72 pin SIMM (2 слота)
Turtle Beach Tropez Plus	0 Kb	12 Mb	30 pin SIMM (3 слота)
Gravis UltraSound Plug&Play	0 Kb	8 Mb	30 pin SIMM (2 слота)
Gravis UltraSound Plug&Play Pro	512 Kb	8 Mb	30 pin SIMM (2 слота)
Creative SoundBlaster 32	0 Kb	28 Mb	30 pin SIMM (2 слота)
Creative SoundBlaster AWE32	512 Kb	28 Mb	30 pin SIMM (2 слота)
Creative SoundBlaster AWE64	512 Kb	28 Mb	специальный модуль
Yamaha SW20-PC	256 Kb	не расширяется	-

Таблица №4

Название звуковой карты	количество эффектов	поканальная обработка
Yamaha DB-50XG	67	+
Yamaha SW-60XG	67	+
Turtle Beach Pinnacle	2	+
Turtle Beach Tropez Plus	5	-
Gravis UltraSound Plug&Play (Pro)	4	+

Таблица №5

Стандарт	Звуковые карты, совместимые с данным стандартом
Gravis UltraSound	Gravis UltraSound Plug&Play (Pro)
Yamaha XG	Yamaha DB-50XG, Yamaha SW-60XG
General MIDI (MPU-401)	Yamaha DB -50XG, Yamaha SW -60XG, Yamaha SW20 -PC, Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O), Gravis UltraSound Plug&Play (Pro) программно
Sound Canvass	Gravis UltraSound Plug&Play (Pro) программно
Roland (Roland MT-32)	Gravis UltraSound Plug&Play (Pro) программно
LABS1	Gravis UltraSound Plug&Play (Pro) программно
Windows SoundSystem	Yamaha SW20-PC
SoundBlaster AWE32	SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64
SoundBlaster Pro	Yamaha SW20 -PC, Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64
SoundBlaster	Yamaha SW20 -PC, Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, SoundBlaster 16, SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64, Gravis UltraSound Plug&Play (Pro) программно
Adlib	Yamaha SW20 -PC, Turtle Beach Tropez Lite, Turtle Beach Tropez Plus, SoundBlaster 16, SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64, Gravis UltraSound Plug&Play (Pro) программно

Таблица №6

Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O), Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O), Yamaha SW-60XG. Разъем расположен снаружи карты и является двухконтактным моно Mini jack. Маркируется: «Mic».

Усиленный выход. Выполняет те же функции, что и линейный выход, но выходной сигнал усиливается до двух-четырех ватт при помощи внутреннего усилителя. Благодаря наличию усилителя есть возможность подключить к звуковой карте в качестве внешних акустических систем пассивные колонки. На современных звуковых картах стараются не устанавливать усилители, чтобы не создавать дополнительный источник помех. Кроме того, качественные звуковые карты плохо звучат на пассивных динамиках. Звуковые карты с усиленным выходом: Turtle Beach Tropez Lite, Yamaha SW20-PC, SoundBlaster 16, SoundBlaster 32, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64.

Разъем игрового порта и MIDI интерфейса. Представляет из себя 15-ти контактный разъем, расположенный снаружи звуковой карты. К разъему можно подключить один или, через специальный разветвитель, два аналоговых или цифровых джойстика. MIDI интерфейс предназначен для подключения MIDI клавиатуры или синтезатора на вход/выход через специальный MIDI кабель. Сейчас все полные звуковые карты обладают таким разъемом и интерфейсами.

CD-Audio вход. Предназначен для соединения линейного аудио выхода CD-ROM со входом звуковой карты и служит для прослушивания и оцифровки звука при проигрывании CD-Audio диска через звуковую карту. Представляет трех-четырех контактный разъем на плате. Ввиду различных видов стандартов разъемов установлены разъемы нескольких типов.

Creative Connector для WaveBlaster предназначен для установки дополнительного волнового синтезатора. В качестве такового используются звуковые карты третьего типа. Представляет из себя многоконтактную гребенку на звуковой плате. Creative Connector установлен у следующих звуковых плат: Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O), Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O), SoundBlaster 16, SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64.

Интерфейсы для подключения CD-ROM. Предназначены для подключения интерфейса CD-ROM дисковода. Как правило, бывает два варианта установленных интерфейсов:

① Sony, Mitsumi, Panasonic — устаревшие интерфейсы, в настоящее время CD-ROM с данными интерфейсами не выпускаются. Установлены на звуковой плате Yamaha SW20-PC.

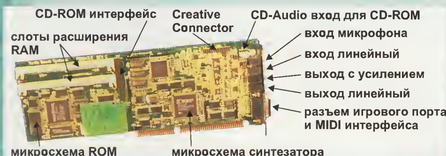
② ATAPY IDE. Интерфейс устанавливается практически на всех полных звуковых платах.

Следует отметить, что если у вас имеется интегрированный на материнской плате контроллер IDE, лучше подключить CD-ROM к нему, так как этот интерфейс быстрее и надежнее, чем на звуковой карте.

В заключение — о комплектации звуковой платы.

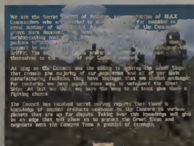
В комплекте со звуковой картой обязательно должны находиться инструкции и дискеты с драйверами. Иногда фирма производитель комплектует свою звуковую карту CD-ROM диском с бесплатным (как правило) программным обеспечением или играми и микрофоном (часто невысокого качества). Звуковые карты с нестандартным разъемом CD-Audio входа должны комплектоваться специальным кабелем для соединения с CD-ROM. В комплекте с волновыми апгрейдами в отдельный слот должен прилагаться специальный укороченный аудио-кабель для соединения с основной платой. Теперь об упаковке. Как правило, звуковые карты обязательно продаются в коробке. Особенно это касается дорогих звуковых карт стоимостью свыше 100 долларов. Но если вдруг вам предложили приобрести звуковую плату без коробки, знайте, что это так называемая технологическая упаковка (OEM). Это означает, что плата предназначена не для продажи конечному потребителю в розницу, а для установки в компьютеры фирмой-сборщиком, у которой с производителем на этот счет имеется определенный договор. Чисто функционально она обычно не отличается от упаковки «retail» (RTL), но в любом случае к ней должны прилагаться драйвера и описания на бумаге или дискетах. В этом случае нужно иметь в виду, что под видом OEM можно приобрести либо подделку, либо ворованную отбраковку с завода-производителя, предназначенную к переработке. Ниже приведу звуковые карты, которые на сегодняшний день не выпускаются фирмами в OEM: Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O), Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O), Yamaha SW20-PC, Yamaha SW-60XG, Yamaha DB-50XG, Gravis UltraSound Plug&Play (Pro), SoundBlaster AWE32, SoundBlaster AWE64.

Мы надеемся, что данная статья помогла многим сориентироваться в большинстве основных характеристик звуковых карт, и многие заданные вами вопросы разрешились сами собой. Но все-таки оговоримся: ничто не заменит собственные уши и совет профессионалов. Звоните и приезжайте в фирму Multimedia Service за советом и покупкой хороших звуковых карт.



Филипп Борейша
менеджер отдела продаж
Multimedia Service
тел./факс: 275-24-31, 275-67-01





"Мы — Секретный Совет Свободы, организация командующих M.A.X., и наша цель — дать каждому человеку место для проживания"

Жанр: Simultaneous-turn-based стратегия
Минимальные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: 486DX4-100, 8 Mb RAM
DOS

M.A.X. /Mechanized Assault & eXploration/ — необычная стратегия, использующая сразу два режима (в начале игры вы выбираете, в каком из двух станете играть). Походовый режим, когда сначала один игрок выполняет все действия (передвижения войск, строительство новых сооружений), потом второй и так далее — по количеству игроков. И так называемый "simultaneous mode", находящийся на стыке real-time и походового режима: играющие осуществляют ход одновременно, но с учетом лимитов походового режима. Под лимитами подразумевается то, что каждый юнит ограничен в движении (например, может передвинуться не больше, чем на 10 клеток), добываемые ресурсы добавляются в хранилища колонии от хода к ходу, а не во время хода, и прочее подобное. И если первый из двух режимов уже встречался во множестве игр (Civilization, Heroes of Might & Magic, Conquest of the New World, Panzer/Fantasy/Star General и многие другие), то "simultaneous mode" является абсолютным новаторством и изобретен разработчиками M.A.X.



В целом, M.A.X. характеризуется широчайшими игровыми возможностями (чего стоит одно то, что в нем более пятидесяти типов юнитов!). Однако, обладая бесспорными преимуществами и отличной по воплощению графикой, игра вряд ли может претендовать на звание хита. Здесь мы имеем тот случай, когда все круто, но желания "поиграться" не возникает.

Почему так? Вот об этом у нас с вами разговор и пойдет.

Война, голод и чума

В первом номере "Навигатора" уже дана предыстория M.A.X., поэтому сейчас — в двух словах.

Далекое будущее. Человечество докатилось до глобального экологического кризиса, окунувшись в пучину войн, встретилось с распространяющимися со скоростью ветра эпидемиями и с голодом, вызванными крушением мировой продовольственной системы. Итогом всему стало разделение людей на восемь враждующих кланов; так как жизнь на Земле представлялась малопривлекательной для всех восьми, то были построены гигантские космические корабли, и началась колонизация космоса.

Каждая миссия игры состоит в завоевании пригодной для обитания планеты. С самого начала вам дается база, включающая в себя ряд сооружений и охраняемая несколькими единицами боевой техники. Где-то на другом конце карты находится база противника. Дальше стандартно: развиться, отбить ранние атаки, затем найти врага — и уничтожить врага.

К сожалению, окружающая среда нарисована в M.A.X. не самым лучшим образом. Никаких вам огнедышащих кратеров, никаких представителей местной флоры и фауны, а только лишь суша до вода, да у суши то цвет льда, то цвет травы. Аналогично, техника и сооружения выполнены вроде бы неплохо, но все какое-то серое и неприглядное; к тому же, у всех противников техника абсолютно одинаковая, с едва различимыми цветовыми отличиями. Хорошая графика — это всегда гротеск, нечто не на сто процентов реальное. Но, должно быть, художники M.A.X. об этом правиле осведомлены не были.

Заканчивая по графике, в M.A.X. есть прекрасно сделанный стартовый анимационный ролик, есть прекрасно отрисованные изображения техники и сооружений. Надо еще добавить, что карта масштабируется на практически любую степень приближения, и делается это простейшим передвижением рычажка на панели управления.

Когда много всего — хорошо ли это?

У таких игр, как Warcraft и Command & Conquer, есть одно большое достоинство. Они просты для восприятия, и просты в управлении. M.A.X. также нельзя назвать супернавороченным, но по сравнению с ними это небо и земля.

У меня нет претензий к тому, что

M.A.X.

в начале игры игрок выбирвет режим (simultaneous или походовый), выбирает себе один из восьми кланов (у всех восьми есть свои сильные стороны), определяет длительность хода по времени, уровень интеллекта противника и многое другое. Какие к этому всему могут быть претензии, когда это здорово!

Радует и то, что, помимо состоящей из двадцати четырех миссий кампании, есть целая кипа тренировочных миссий, а также набор из отдельных заданий, победа в одних из которых может быть достигнута за десяток ходов, а в других — за неделю безостановочной игры (ну, может чуть быстрее...).

Опять же, трудно сетовать нв то, что дается целых 50 видов юнитов (и это без учета upgrade'ов)! В M.A.X. применяются воздушные войска: истребители, бомбардировщики, транспортники, разведывательные самолеты. Водные войска: скоростные катера, тяжеловесные линкоры, подводные лодки, которые противник не обнаруживает, пока они не подберутся вплотную и не вступят в бой. Наземные войска, варьирующиеся от скаутов (мотоциклетных установок, маломощных, но высокоскоростных, с возможностью движения по воде) до громоздких танков. Помимо них, есть технические службы, осуществляющие развоз добытых ресурсов между принадлежащими вам сооружениями, если эти сооружения не саязаны с центральной частью колонии с помощью специальных трубопроводов (Hint: чтобы звгрузиться ресурсами, не обязательно ехать до добывающего завода — достаточно остановиться у любого связанного с ним трубопроводами сооружения).

Но это еще не самые "хитрые" юниты. Как насчет ресурсных разведчиков, путешествующих по карте (правда, не как пионеры в Conquest of the New World — здесь ими надо управлять) и обнаруживвющих зоны залегвния полезных ископаемых? Как по поводу возводимых от одного островв к другому понтонов, по которым может передвигаться любая техника? И это — далеко не полный список применяемой в M.A.X. техники.

Каков итог? А такой. Скажем так: лично у меня, подлодки и истребители рождают жгучую потребность нвмедленно раздобыть где-нибудь компакт с игрой и засесть играть в нее на ближайшие десять суток. Но наличие огромного множеств служб технического характера эту потребность в корне убиваает. Нет, я не фанат упрощенной производственной структуры Z. Но и The Settlers II никогдв не вызывал у меня благоговейного восторга. А в плане "ведения хозяйства" M.A.X., как мне кажется, может дать этой игре сто очков вперед.

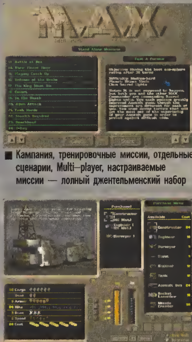
Так, о технике в общих чертах переговорили, теперь о сооружениях.

Основная идея размещения сооружений состоит в том, что вспи они не соединены трубопроводами, то между ними не происходит обмена ресурсами, и ремонт нанесенных противником повреждвний приходится выполнять с помощью специальных юнитов. Трубопроводы строятся той же техникой, что и сами сооружения. Причем, эта техника нужна для того, чтобы возводить удаленные от базы постройки; подле базы можно строить силами самой базы.

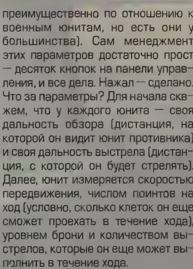
Устанавливая добывающие шахты, надо определять, какие ресурсы являются приоритетными по добыче — попросту говоря, чего добывать больше, чего меньше. Чтобы построить юнит, следует щелкнуть на фабрике (правда, фабрики тоже бывают разных типов) и заквзать его производство; юнит появится через пару ходов. В M.A.X. существуют радары, зенитки, кораблестроительные доки и еще очень много чего другого. Со всем этим обилием сооружений есть две сложности: во-первых, для выполнения большинства возможных операций приходится заходить на экран этих сооружений, во-вторых, из-за однотипности графики их не сразу учишься различать.

Вернемся к юнитам. Как в хорошей wargame, с управлением юнитами связана целая серия параметров (применяются эти параметры преимущественно по отношению к военным юнитам, но есть они у большинства). Сам менеджмент этих параметров достаточно прост — десяток кнопок на панели управления, и все дела. Нажал — сделано. Что за параметры? Для начала скважем, что у каждого юнита — своя дальность обзора (дистанция, на которой он видит юнит противника) и своя дальность выстрела (дистанция, с которой он будет стрелять). Далее, юнит измеряется скоростью передвижения, числом поинтов на ход (условно, сколько клеток он еще сможет проехать в течение хода), уровнем брони и количеством выстрелов, которые он еще может выполнить в течение хода.

Как и в wargme, юниты в M.A.X. не слишком-то живучи, и нередко уничтожаются с одного попадания. Однако, было б неверно, если бы у них не было такого параметра, как



Кампания, тренировочные миссии, отдельные сценарии, Multi-player, настраиваемые миссии — полный джентельменский набор



Настраиваемая миссия — экран предыгрового набора войск





Перед началом игры определяется режим, уровень AI, лимиты времени, а в настраиваемой миссии еще и стартовый капитал, объем ресурсов и условия победы




Минимальное приближение и максимальное приближение

hits — остающаяся "жизнь". Далее, есть еще экран статуса юнита, где все его параметры детализированы.

Во время боя нельзя сразу набрасываться на противника — это безрассудство. Сначала надо посмотреть экран статуса противостоящих юнитов — возможно, они пострашнее, чем кажутся на первый взгляд. В M.A.X. есть upgrade — вы развиваете производящие технику фабрики, и, как легко догадаться, произведенные после upgrade юниты сильнее тех, которые появились до. Upgrade'ируются armor (броня), speed (скорость) и range (дальность). Вообще же, за upgrade всегда стоит внимательно следить — нередко случается так, что, незначительный по стоимости, он даст огромные преимущества. Для неожиданных upgrade стоит держать постоянный запас денежных средств... И так далее.

Я могу догадаться, что вы сейчас думаете. "Потрясающая игра, а он на нее наезжает! Сам-то хвалит, расписывает в деталях...". Если доведется, и вы поиграете немного в M.A.X., то вы, скорее всего, согласитесь со мной. Мое мнение таково, что все вышеназванное по отдельности делает игру крайне интересной. Но вкупе — абсолютно неиграбельной. Что же касается того, что, ругая M.A.X, я даю о нем большой объем информации, то здесь двойное объяснение: во-первых, зто слишком солидная игра, чтобы отделаться парой общих замечаний, во-вторых, наверняка найдется немало тех, кто сочтет ее 10 из 10. А потому продолжим.

Тактические шахматы

Если в M.A.X. и есть безоговорочные преимущества, к которым нельзя придраться ни с какой стороны, то зто тактика. Несколько вариантов ведения боевых действий, альтернативы развития колонии... Зачем развивать колонию, если можно понастроить военной техники и решить дело в несколько ходов! И наоборот, если колонии противника расположены на нескольких континентах, и вряд ли возможно выиграть игру в сжатые сроки, то имеет смысл продвигать технологии. Можно делать ставку на общий массированный натиск, как в C&C или Warcraft, а можно тиранить дальние рубежи противника внезапными вылазками. В этом случае особенно полезны бывают подлодки и инфильтраторы, которые способны подобраться незаметно. Во время боя не всегда правильно сосредоточиваться на уничтожении боевых единиц противника — очень часто, чтобы нанести серьезный урон, уместно будет разрушить радар, или же трубопровод, питающий береговую орудийную башню противника, — в последнем варианте противник не сможет ремонтировать башню по мере получения ею повреждений, и ее уничтожение не будет представлять большой сложности. Развитие воздушных сил и флота можно и вовсе не производить, но откладывать его на потом весьма рискованно, потому как в дальнейшем истребители противника успеют воцариться на небесных просторах, а его подлодки могут не дать вам отстроить доки.

Сравнение M.A.X. с шахматами проводится самими его разработчиками (собственно, игра и издается, и разрабатывается на Interplay). Конечно, зто не Dark Legions, где сама структура игры напоминала шахматы. Здесь аналогия правомерна на уровне тактического планирования действий. Шахматы — зто когда ты подолгу думаешь над каждым следующим ходом, взвешивая все "за" и "против". Согласитесь, стоит получше обдумать, когда захватывать вражеский юнит — когда он находится в отдалении от "своих", либо же когда он стоит посреди скопления вражеской техники. И здесь нередко оптимальным бывает второй вариант, так как, поменяв цвет, зтот юнит немедленно отвлечет на себя весь огонь.



8 кланов, у каждого — своя сильнейшая техника



С помощью мыши можно выделять группы войск



Этому скауту не повезло — он напоролся на вражескую колонну


Включены "жизнь" и дальность обзора

Опять же, стоит решить, ставить ли мины, и какой от них толк. А оказывается, что правильно расставленные на удалении от базы мины способны затормозить движение противника (Hint: вообще же, мины легко убрать целенаправленным залпом ракетных установок, одним снарядом накрывающих участок радиусом 9 клеток).

Одним из характерных моментов тактического планирования в M.A.X. можно назвать то, что полное поражение не всегда бывает очевидным (как и полная победа), пока уже не появится заключительный экран с подведением результатов. Потому как есть такая вещь, как Eco-Sphere, уничтожение которой может полностью изменить исход игры.

Интервью

В заключение я хочу привести фрагмент из интервью с Али Атибеком (Ali Atibeck), продюсером проекта M.A.X. . Интервью лежит на интернетовском сайте Interplay (www.interplay.com), и взято непосредственно оттуда.

Это интервью любопытно не только по отношению к M.A.X., но и в отношении всех походовых и real-time стратегий, так как представляет нестандартный взгляд на их преимущества и недостатки.

"Я считаю, что игры в реальном времени часто оказываются неудачными НЕ по причине своей природы реального времени, а из-за упрощенности. Многие люди, не являющиеся крутыми гэймерами, но любящие быстрое развитие событий, находят в этих играх то, что ищут. Real-time вынуждает дизайнеров делать эти игры легкими для восприятия и освоения. Если включить всю массу параметров, всю глубину принятия решений, то игроки очень скоро окажутся задушены способностью компьютера к мгновенному принятию решений. Компьютер не останавливается подумать — ему это не требуется — в нем все базируется на алгоритмах. Каждый раз, когда ты притормаживаешь, чтобы что-то обдумать и решить, чтобы разработать стратегию или тактику, компьютер продолжает действовать — принимать решения — которые, в конце концов, приводят к твоему поражению. Что происходит, когда тебе необходимо сделать простейшую для понимания игру? Исчезает самое важное — необходимость мышления.

Когда ты прикидываешь, почему походовые игры пользуются успехом, то причина обнаруживается в том, что они бросают вызов интеллекту играющего. Они заставляют тебя думать и решать задачи. Это не скорая игра. С другой стороны, минус походовых игр тот, что, преимущественно на Multi-player, они становятся малопривлекательными из-за необходимости дожидаться, пока противник завершит свой ход. Особенно, когда играешь с четырьмя или пятью людьми — это означает, что когда ты окончишь ход, то должен еще кто знает как долго ждать, пока все остальные закончат ход. И только потом ход снова передается тебе. Поэтому-то не так много людей, которые играют в Civilization по сети.

Мы сказали себе: что мы можем сделать, чтобы решить все эти проблемы? Можем ли мы прийти с походовой игрой, которая будет достаточно проста, чтобы ты мог сразу врубиться в игровой процесс, чтобы ты не был задавлен или устрашен ее запутанностью, и одновременно найти возможность не заставлять ждать, пока твой противник завершит свой ход? Так родилась наша концепция simultaneous-turn-based игры, которая выдвигает жанр стратегии на новые территории. Насколько я знаю, M.A.X. — первая игра, сделанная в одновременном (simultaneous) походовом режиме. Теперь мы посмотрим, как на игру отреагирует публика."

Иван Самойлов

Мнение Гэймера: ***"Не люблю полукровок." Это первое, что хочется сказать, увидев M.A.X. Не стратегия, не походовая - нечто посередине, и слишком навороченное нечто, чтобы в это нечто играть. M.A.X. - тот случай, когда очень серьезная и в высшей степени профессионально созданная игра оказывается практически неиграбельной. Фанатам закрученных стратегий, думаю, понравится (для них пусть будет рейтинг 9/10). А вот широким игровым массам - вряд ли.***

Рейтинг 6/10



Фабричный экран производства: казармы и доки

REVIEW



Жанр: Автосимулятор
Минимальные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
DOS

За редким исключением, все симуляторы автогонок можно поделить на два вида: полный примитивизм в управлении и полное отсутствие реалистичности при красивой графике, или же реалистичность вкупе с массой параметров при упрощенной графике и неинтересности самого игрового процесса. Nascar Racing 2, издаваемый Sierra и разработанный Papyrus, в большей мере можно отнести ко второму классу, нежели к первому. Хотя в игре присутствует ряд привлекательных моментов, по-настоящему понравиться она может скорее заядлому гонщику. Причем не всякому, а тому, который любит ралли на овальных трассах. Для всех прочих существует более стоящая игра — Grand Prix 2, в которой уживаются достоверность и высочайшая играбельность.

Игровая среда

Итак, очередной гоночный симулятор. Sierra навесила на Nascar Racing 2 все, что можно было придумать. Я бы охарактеризовал его как учебный автотренажер. Однако, учебный и игровой — отнюдь не синонимы. Я готов признать, что в игре предусмотрена опция Quick Play — упрощенный аркадный вариант, предназначенный для тех, кто в гонках, простите, не бум-бум. Всего-то







пара-тройка экранов с самыми важными меню, и вы на трассе.

Для профессионалов же есть вариант турнира. Здесь вам предстоит сразиться за звание чемпиона по гонкам Nascar за 1996 год. Причем, сразиться с реальными гонщиками. Объясню поподробнее. При создании игры учитывались индивидуальные особенности действительных гонщиков, участвующих в соревнованиях данного рода. Учитывались их специфика вождения, их характер. И поведение компьютерного Марка Мартина на трассе несет в себе ряд черт, близких к поведению Марка Мартина реального.

Всего вам предстоит прокатиться по 19 различным трассам, причем 16 из этих трасс полностью соответствуют своим прототипам. Вымерен каждый сантиметр трассы, каждый поворот. Так что, победив в Nascar Racing 2, можете смело записываться на участие в настоящем турнире. Шутка.

Задний план в игре отдан в жертву реализму. В Nascar Racing 2 вы не встретите живописных пейзажей (а жаль). Вокруг пестреют исключительно зрительские трибуны. И хотя все машины отменно прорисованы (когда смотришь Replay, то создается ощущение, что это телевизионная запись настоящих гонок), постоянная пестрота вызывает нервирующую рябь в глазах, и ничего больше.

В Nascar Racing 2 учитывается все. Стирание шин. То, с какой скоростью вы заходите в поворот. Точный вес машины — например, в начале заезда у вас 22 галлона бензина, а в середине, скажем,





NASCAR RACING 2



уже 14; вес автомобиля в начале гонки выше, поэтому а один и тот же поворот на первом круге гонки вам будет вписываться труднее, чем а серединэ; в конце же это преимущество в весе будет ниаелировано сильно стертыми покрышками. Учитывается даже температура воздуха. И, конечно же, сила и направление ветра. Нужны ли все эти тонкости — вопрос, который можно выносить на отдельную дискуссию. Мне кажется, что они не слишком нужны. Или же должны быть реализованы иным образом.

Музыки в игре нет, но спецэффекты на вполне достойном уровне.

Время от времени ваш персональный автомеханик дает вам подсказки об особенностях трассы, рекомендуя то сбросить скорость, то держаться ближе к левому крвю. Когда вы врезаетесь в своих соперникоа, рвздаются скрежет железа, удиаленные аосклицания мехвника...

Упраaление в игре сложное. Причем не а том смысле, что много кнопок, а в том, что максимально приближено к реальному (извините за частое употребление этого слова, но как иначе?!). Вы как бы чуаствуете вес своей машины. И если при повороте немного пережали клавишу вбок, то начинаете вертеться волчком. Машина реагирует на каждое нажатие клавиши. Развернуться на полной скорости почти невозможно. Заносит. А если сзади еще и арежется другая машина, то тут уж целая история. В общем, на клавиатуре играть не советую. Как минимум — джойстик, как максимум — рулевое колесо.

Дополнительные возможности

Если вам не нравится ни одна из присутствующих в игре машин — нет проблем. Вы можете не только создать свой собственный гоночный автомобиль, но даже вписать себя в игру. В режиме просмотра гонщиков специально предусмотрены пустые места для фотографий. Так аот, в директории CARS есть фвйл blanck.pcx, загрузив который в любой графический редактор и наложив на его фон свою собственную фотографию, вы сможете вписать свой портрет в игру. Согласитесь, куда приятнее, когда а конце турнира чествуют именно вас, а не какого-нибудь твм безымянного непонятно кого.

Кроме этого, в игре присутстauет так называемый Paint Kit, с помощью которого можно раскрасить машину по своему вкусу. Или, например, написать на крыше свое любимое изречение.

Вы также можете испробовать себя в роли механика. Но если захотите создать собственную машину, то придется выбирать ее размер, а также определять все необходимые компоненты (двигатель, колеса, привод, трансмиссию и т.п.). А здесь, согласитесь, без элементарных познаний в области автотехники уже не обойтись. После каждого заезда вам также придется осматривать свое творение (самолично), чинить его, если понадобится, менять покрышки.

В Nascar Racing 2 можно играть по сети, по модему и нуль-модему. Кроме того, с 1997 года он станет доступен на серверах TEN. В игре предусмотрена поддержка DMA (в чем тут суть, я так и не врубился; судя по readme, ускоряет игру на машинах класса Pentium, но на моем P-75 это не сработало).

Комедия о четырех колесах

Свмый нахальный способ выиграть в чемпионате следующий (не сам дошел — Гэймер надоумил). В самом начале заезда пропустите все машины вперед, звтем развернитесь на 180 градусов и езжайте в обратном направлении. Далее тараньте всех встречных и старайтесь создать большую кучу. Затем спокойно проезжайте свои восемь кругов, и вы победитель. На деле это несколько сложнее, чем на словах, но — ведь всегда можно попробовать...

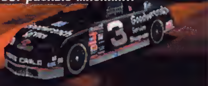
Итог

Я не любитель гоночных симуляторов подобного типа (думаю, по статье это вполне заметно). И мне, честно говоря, было неинтересно играть в Nascar Racing 2. Ну красиво, ну реально, но скучно. Не знаю. Возможно, я не прав. Но Nascвr Racing 2 кажется мне автотренажером, а не игрой. Кроме того, игра не выдерживает сравнения со стандартом, созданным уже упоминавшейся выше GRAND PRIX 2, а потому и оценка далеко не наивысшая.

Игорь Власов



Имхо, второй Nascar не так-то уж и плох. Вещь на фаната, но таких фанатов немало, и я один из них. Есть свои просчеты, они в том, что достоверность слишком намного переплевывает саму играбельность. Ну так это не самое страшное — свой кайф остался. Я бы дал 8/10. Такие вот разные мнения!..



Рейтинг 6/10

REVIEW

PRIVATEER 2
THE DARKENING

Жанр: Приключенческий космический симулятор
Оптимальные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM
DOS

Существует немало людей, которые любят с головой уходить в компьютерные миры. Но, постольку поскольку число таких миров бесконечным не является (далеко не у каждой игры есть своя собственная вселенная), то, когда одни миры пройдены и изучены, возникает потребность в новых, еще неизведанных.

По моему мнению (и с моим мнением можно не согласиться), в разработке "космических" миров лидирует фирма Origin. Хотя количество игр, выпускаемых этой компанией, не так уж и велико, но все они являются шедеврами. Privateer, Wing Commander, ролевые среды Ultima... Фантастический сюжет (если Ultima — то замешанный на героике), далекое будущее или некая иная реальность, самоцелостность всех игровых вселенных в целом и детализированность вплоть до прорисовки характеров отдельных персонажей — таковы главные отличительные черты этих игр.

Privateer 2: The Darkening — не исключение. Игра принадлежит к весьма редкому классу космических симуляторов и, если вы их поклонник, то вперед к штурвалу космического истребителя — бескрайняя вселенная и холодный свет звезд ждут вас.

Полицейские против криминальной империи

Сперва, как водится, о сюжете. Три системы: Hom, Issac и Irrulan существовали в мире и согласии более двух тысяч лет. Каждая из них обладала уникальными религиями и расовыми культурами, богатыми и разнообразными технологиями. Внутрисистемные путешествия и связь на протяжении долгого времени являлись общепринятой частью повседневной жизни обитателей трех систем, создавая благоприятные возможности для прибыльной законной торговли, и еще более прибыльных контрабанды и пиратства. Для поддержания некоего подобия закона и порядка CIS, высокосекретная и якобы коррумпированная полицейская организация, объявила войну не менее загадочному, чем она сама, клану, — огромной криминальной империи, чья сфера влияния распространилась на все три системы. Все формы легального и нелегального бизнеса подвергнулись влиянию клана; вымогательства, коррупция и убийства стали обычным делом.

Происхождение и имя главы клана все еще неизвестны. Но слухи, исходящие из Теневого мира, а также информация, полученная от пойманных



Жизненные центры галактики — это планеты и колоссальные космические станции



Чтобы попасть на нужную планету, нередко приходится прорубаться с боем

преступников, позволяют предположить, что долговременное применение продляющих жизнь наркотиков сильно повлияло на его рассудок, и возникла серьезная угроза разделения империи на жестокие, непримиримые фракции, война которых имела бы губительные последствия для всех трех систем.

Как космический симулятор

Privateer 2 — гибрид трех жанров. Основная его часть — полеты в космосе. Стремительные погони, скоротечные схватки и яркие вспышки взрывов, когда ваши оппоненты превращаются в межзвездную пыль. Иногда завязываются бои между несколькими кораблями сразу — и это действительно захватывающее зрелище, когда десятки разноцветных лучей создают смертоносную паутину вокруг попавшего на перекрестья прицелов пиратского корабля.

Графика при движении и во время боя — очень высокого качества. Иллюзию движения создают частицы, плавно движущиеся согласно законам физики. Их освещенность и размер при перемещении изменяются, и создается впечатление, что они объемны. На заднем плане размещены цветные неподвижные звезды, которые могут служить ориентирами. Иногда встречаются красиво текстурированные планеты и яркие звезды-солнца, вызывающие засветку камеры. К сожалению, отсутствуют галактики и туманности, которые были даже в Tie Fighter, и непонятно, почему Origin до сих пор не обращает внимания на эту важную деталь.

Космические корабли же сделаны очень эффектно и смотрятся просто потрясающе. Если подлететь поближе, то можно разглядеть даже самые мелкие детали корпуса. Вспышки, сопутствующие полету через гиперпространство, выстрелы и взрывы исполнены в виде спрайтов и выглядят реалистично.



■ Преобладающая тактика ведения боя в Privateer II —погоня

Раз уж мы заговорили о звуко-зрительном ряде игры, то давайте затронем кое-какие технические аспекты. Звуковое оформление отлично способствует погружению в мир игры. Музыка обладает магическим очарованием и похожа на композиции Жан Мишель Жарра — она утонченна и ненавязчива, и ее можно слушать часами. Взрывы и выстрелы сопровождаются разнообразными звуковыми эффектами высочайшего качества. В полете переговоры с капитанами других кораблей осуществляются только с использованием живой речи, причем у каждого из капитанов свой, индивидуальный тембр голоса. Но эта связь действует только на небольших расстояниях. Поэтому, наряду с ней, существует дальняя связь, чтобы получать электронные письма, для приема которых необходимо выпустить параболическую антенну.

Среди несомненных плюсов следует отметить удобство управления. Можно использовать мышку или джойстик. Благодаря удачной реализации, управление мышью не уступает джойстику.



■ Космические бои могут разворачиваться на огромных пространствах. И не во всех из них обязательно участвовать



■ Мелкий хищный истребитель — серьезная опасность для громадных китообразных транспортов

REVIEW

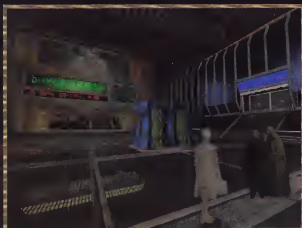
В целом же летательная часть, несмотря на отдельные недостатки, выполнена на профессиональном уровне и оставляет хорошее впечатление.

Как экономический симулятор

Выполнение или невыполнение миссии напрямую связано с состоянием вашего банковского счета. На начальной технике много не навоюешь, и когда-нибудь встанет вопрос о приобретении нового, более быстрого и маневренного корабля, мощного вооружения и прочего подобного.

В игре доступно около двадцати типов кораблей, характеристики которых значительно разнятся, а цены — и вовсе. Любой из них можно оснастить дополнительным оборудованием. Если решитесь на покупку нового корабля, то часть суммы можно вернуть, продав старый.

Но все хорошее, как известно, стоит денег, и выраженная в межгалактических кредитках наличность является той осью, вокруг которой заверчиваются события в Privateer II. Есть задания, выполнив которые, можно получить кучу денег сразу. Но, ясное дело, успешно завершить их крайне сложно. Но — если какая-либо миссия вам не по силам, то всегда можно обратиться за помощью к другим авантюристам, также пытающимся урвать у жизни свой кусок наживы. Вполне естественно, что придется поделиться с ними. За оказанные услуги. Однако, встречаются такие коварные и подлые "союзники", которые могут бросить вас в самом разгаре боя.



Во вселенной будущего найдется место и для россиян — приглядитесь к бегущей строке



Звездолеты хорошо смоделированы, их конструкция и окраска разнообразны — и подчас достаточно экстравагантны

Способов заработать достаточно много. Начиная с покупки грузов и сопровождения торговых кораблей, и заканчивая истреблением пиратов. Как и в первом Privateer, вы можете наниматься на службу к различным организациям, подчас даже конкурирующим друг с другом. Более того — выполнять для них задания, направленные друг против друга. Можно начать исповедовать пиратскую идеологию, сосредоточившись на ограблении транспортных звездолетов (впрочем, обычно неплохо охраняемых).

В игре присутствует такая интересная вещь, как система CCN (Commerce & Communications Network). Эта универсальная сеть — Internet будущего — позволяет покупать/продавать оружие и оборудование, товары и корабли. Здесь также можно почерпнуть информацию о галактике в целом, о планетах и их обитателях, о космолетах, клановых группировках и многом другом. Например, у каждого корабля есть свой уникальный бортовой номер, зная который, в базе данных CCN можно получить данные о владельце корабля. Последние новости тоже публикуются в CCN. Доступ к ней возможен с любой планеты.

По всему космосу разбросаны огромные космические станции. На них, как и на планетах, вы можете подключиться к CCN, но не на каждой станции доступны все виды предоставляемых сетью услуг. Например, на одной из станций можно лишь ремонтировать корабль.

Следует отметить, что оформление космопортов на разных планетах за-а-аметно отличается! Фантазия дизайнеров представляется мне безграничной, потому как оформление базы на каждой из планет уникально. Мне, например, очень понравилось, что на одной из баз была бегущая строка на русском языке (хотя и с орфографическими ошибками).

Как приключения

Свобода действий вам предоставляется широкая. Причем, как и в первой части игры, у сюжета есть два варианта развития. Главенствующим звеном в Privateer II является приключенческий сюжет, состоящий из ряда клю-

чевых заданий, которые требуется выполнить. Однако, есть и альтернатива: забыв про всякие сюжетные перипетии, бездумно выполнять миссии, расценивая игру только как космический симулятор и торговлю. Временные ограничения по осуществлению сюжетных миссий практически отсутствуют — можно, ненадолго отрешившись от "трудовых будней", выполнить несколько заданий для улучшения финансового положения. В симуляторах всегда есть четко определенные задания миссий. В Privateer такого никогда не было, ни в первом, ни во втором. И это — одно из главных преимуществ игры.

Схема ведения диалогов полностью перенесена из Wing Commander, и принимаемые вами решения имеют большое значение в дальнейшем, по отношению к общему развитию сюжета (другими словами, неверный поступок в той или иной ситуации аукнется далеко потом, когда что-либо исправлять будет еще, скорее всего, возможно, но не так-то и легко). В Privateer II имеют значения также и видеоролики — это к сведению любителей упрощенных "пиратских" копий игры, где эти ролики могут быть обрезаны (Privateer II занимает три компакта).

В целом же, что касается видеороликов, то они сделаны масштабно и со вкусом. Съемка была осуществлена на Pinewood Studios, квартирующейся под Лондоном. В течение шести недель огромное количество народа трудилась над заготовкой киноматериала. В съемках принимали участие известные актеры. Причем, видимо, при монтаже многое вырезали, так как первоначально Privateer II планировался на больший обьем, чем три компакта. Оно и к лучшему — потому как игра есть игра, и делать из нее художественный фильм, как это произошло с Wing Commander, вряд ли стоит.

Группу дизайнеров Privateer II возглавляет Эрин Робертс, по совместительству являющийся братом всемирно известного Криса "Wing" Робертса. Эрин Робертс набирался опыта, участвуя в разработке Strike Commander, всех Wing Commander и первого Privateer. Privateer II: The Darkening — первый его самостоятельный проект.



■ Космические ремонтные станции — автосервис "in space"

Напоследок

Итак, что мы имеем в итоге? Огромный мир, практически бесконечная играбельность, сюжетная свобода. Privateer II стоит своего предшественника, и было бы странно, если б это было не так. Очевидных минусов не так много, хотя они и присутствуют. Например, заторможенная работа в меню, несколько схематично реализованный бой... Помимо того, остается такая проблема, как время, требующееся на то, чтобы "врубиться" в игру.

Однако, когда прочувствуешь все те несомненные преимущества, которыми обладает Privateer II, когда постранствуешь по космическим просторам, повоюешь немного, выполнишь одно-два задания, — попадаешь в такое состояние, когда живешь только в «той» вселенной, и возвращаться в нашу нет ни малейшего желания...

P.S. Правда, насколько я знаю, мнение Гэймера с моим не совпадает радикально!

Роман Викторов

Мнение Гэймера: Во-первых, мрачновато в целом. Потом, исход боя определяется не тем, насколько ты классный пилот и стрелок, а оружием, которое подцеплено к твоему звездолету. Интеллект противника оставляет желать лучшего — во время боя это тупая серость. Сюжет — да, разнообразен, много планет, но летать до посинения по ним бессмысленно — они несхожи по оформлению, но одинаковы по сути, только графика другая. Скучновато, господа хорошие, хотя и красиво! Второй Приватер — это переделка первого, неплохая, играбельная, но, как мне кажется, уж больно неоригинальная!

Рейтинг 8/10

REVIEW

Fate



Жанр: 3D action
Минимальные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM

Capstone известна игровому миру прежде всего изданием таких action-игр, как Witchaven I/II, Tekwar и Corridor 7 (на всех четырех разработчиком был Intracorp). Среди названных, Corridor 7 был и является откровенной поденщиной, непригодной и для пятнадцати минут игры. Первый Witchaven продемонстрировал в свое время революционный подход к жанру action, потому как заменил стандартные винтовки и ракетницы а-ля Wolfenstein на секиры и мечи, однако - был чрезмерно сложен для прохождения, что оттолкнуло многих игроков. Tekwar был интересен прежде всего тем, что превратил action в хождение по городу, с возможностью путешествовать в метро, заходить в здания и тому подобное; однако, графика игры мало впечатляла, а сам игровой процесс выглядел несколько занудным. Не столь давно появившийся Witchaven II, вызвавший поначалу много шума в прессе по причине своей сногсшибательной графики, был полностью неиграбельным, плюс умудрялся жутко тормозить даже на Pentium 100, что само по себе было нахальством. В итоге всего этого, фирма Capstone знакома всякому уважающему себя игроку, и все же ей далеко до той популярности, какой обладает, скажем, Id Software или 3DRealms.



Когда этот парень поймет, что за рюкзачок завис около его левого уха, у него уже не будет ни ушей, ни того, что между ними...



Главное - занять правильную позицию, а эти тупые компьютерные вояки сами друг друга перестреляют

Fate, разрвботкой которой ведает все тот же Intracorp - отчаянная попытка Capstone прорваться в элиту издающих action-игры фирм (про цели Intracorp в этом проекте читайте на врезке). И, скорее всего, Capstone вновь ожидает неудача. Почему? Об этом, собственно говоря, и пойдет речь в статье.

Оружие и Интеллект

Начнем с того, что в Fate есть предыстория. Останавливаться на ней смысла нет - она слишком бредовая, и рассчитана на интеллектуальный уровень гораздо ниже среднего. Но наличие полноценной предыстории для жанра action - такая необычайная редкость, что, когда она все-таки есть, об этом нельзя не сказать пару слов.

Пару слов о предыстории сказали? Отлично, едем дальше. В Fate Capstone, по счатью, отклонились от witchaven'ского средневекового стиля. Здесь вы не найдете ни острого меча, ни дальнобойного лука. В этом отношении Fate вполне ортодоксальна. Обычное огнестрельное оружие, красивое по форме, до боли знакомое внутри: подобное же было еще в сотне подобных игрушек, и еще не в одной сотне будет. Любопытно другое. Немалая часть оружия может использоваться в двух вариантах. Например, из плазменного жезла можно стрелять, а можно и применять его в качестве дубины (когда заряды закончатся), у ракетного пулемета присутствует навесной гранатомет, и т.д.

Помимо того, в ваш "джентльменский набор" входят ручные гра-



Кадр называется "за мгновение до того, как я остался без лица"

наты. Их самая примечательная особенность в том, что граната, попавшая в поверженного противника, подбрасывает его высоко в воздух. Когда мы в редакции резались в Fate на Multiplayer, высшим шиком считалось презрительно перебросить тело поверженного товарища через себя...

Теперь поговорим о компьютерном интеллекте (AI). "Умные" противники - не меньшая редкость для данного жанра, чем предыстория. AI компьютерных воинов Fate проявляется в том, что они не стоят на одном месте, всаживая в игрока пулю за пулей и тупо радуясь своей расторопности. Наоборот, они юлой вертятся вокруг, стараясь не оставаться на месте подолгу, и норовят забежать вам за спину.

Когда начинаешь стрелять по врагам, то они нередко приседают, и снаряды не задевают их, проходя выше. Когда оказываешься у них в поле видимости, они далеко не всегда радостно бросаются навстречу, азартно постреливая на бегу. Иногда - именно так оно и происходит, иногда же огонь ведется с большого расстояния, так что сразу и не поймешь, кто в тебя стреляет и стреляет ли (вот только жизнь

Кое-что про Intracorp

Intracorp переживает финансовые затруднения, уже приведшие к сокращению штата до 12-15 человек. Единственный проект, выпускаемый сейчас на фирме - Fate. Что касается всего остального, то уже готовый Harpoon II Admiral's Edition не может найти своего издателя, а будущность заявленных ранее игр Hammer's Slammers и Corridor 8 представляется весьма сомнительной. Следует отметить, что если Fate не оправдает возлагаемых надежд, то не исключается распад Intracorp'a.


■ Столкновение лицом к лицу: проверка на крепость?

что-то все уменьшается и уменьшается..!). Вообще же, у каждого вида компьютерных противников – своя особая тактика, и ведут они себя соответственно ей.

Однако, подлинной катастрофой для Fate будет сравнение с роботами в Descent II, которые действительно являются разумными. Если смотреть на вещи реально, то компьютерные противники в Fate абсолютно не умеют адаптироваться к ситуации и ведут себя шаблонно, хотя и неординарно. Судите сами. Нередко происходит так, что компьютерные солдаты, бегая вокруг вас, случайно выстраиваются в колонну по одному и начинают дружно палить из гранатометов. В результате, второй стреляет в спину первого, третий в спину второго и т.д. И вам остается только убить последнего солдата в колонне. И так далее, и в том же духе.

Элементы RPG

Fate – практически первая игра, привносящая в жанр action элементы RPG. Данью моде стало делать у героя Inventory, куда он складирует предметы, которые затем использует по мере возникновения необходимости. Началось это, если мне не изменяет память, с Heretic, затем было реализовано в Cybermage (Origin), в Hexen, в незабвенном Duke Nukem 3D, в обоих Witchaven'ах и еще много где. Однако, только в Fate Inventory наконец-то стал полноценным. Предметы можно составлять вместе, подчас получая при этом мощнейшее оружие. А чего стоит похожий на рюкзак предмет, который вы удаляете на желаемое расстояние, заводите за угол (!) при помощи мышки и там взрываете нажатием кнопки? Помимо того, в Fate появились некие подобия головоломок (не Bioforge, конечно, но все же), для решения которых может потребоввться собрать что-то из разных частей, разбросанных по всему уровню.

Второй ролевой чертой Fate являются лабиринты, по запутанности и созданию ощущения клаустрофобии дающие сто очков вперед любому Beholder'у. На смену просторам и свежему воздуху Duke Nukem 3D и Tekwar в Fate приходят мрачные, исписанные иероглифами катакомбы, с опускающимися с потолка каменными монолитами, с множествами потайных ходов и сквозных вентиляционных проходов, с вертящимися под потолком пушками. Действие происходит в древнем храме, оккупированном пришельцами. Соответственно, в игре вполне органично уживаются древность и новейшие технологии, имеющие мало общего с людьми монстры, и солдаты, закованные в сияющие бронекостюмы.

Как и в Hexen, уровни в Fate делятся на несколько блоков, между которыми вы перемещаетесь с помощью телепортационных устройств. Карта подобна той, какая была в Duke Nukem 3D.

Подведение итогов

Возвращаясь к поднятой в самом начале теме, скажу, что Fate не станет прорывом Capstone к вершинам славы. Причины ортодоксальны, как и сама игра. Слишком много всего того, что уже где-то было. В Fate приятно поиграть, но скоро онв надоедает. Capstone продолжают экспериментировать, как это было в Witchaven и Tekwar, но каждый раз их играм не хватает изюминки. Казалось бы, ну что еще надо? Необычный подход к жанру action и привнесение элементов RPG, высококачественная графика (хотя до Quake'в еще далековато), относительно сообразительные AI...


■ Немного взрывычатки - и я взорву этот мир!!!


■ Окружили...

Но вывод такой, что в целом Fate – это игра прошлого, пусть добротно сделанная. На том и закончим.

Рейтинг 7/10

Мнение Гэймера: ***Стандартновато, мрачновато, но все-равно затягивает! Неординарная графика лабиринтов и активно проявляющие себя в бою противники – вполне достаточно для 3D action. А если еще и фэнтэзевая среда (кстати, напоминающая Powerslave), то это вдвойне приятно!***

Hints

При нажатом Shift прыжок получается выше. Если нажать и подержать какое-то время клавишу броска гранаты, то сама граната полетит на несколько более дальнее расстояние (аналогичная возможность была в Dark Forces)..

Бочки содержат немало полезных вещей, но не стоит, едва завидев очередной бочонок, спешить его разбивать. Во-первых, встав на бочку, можно выбраться в вентиляционные туннели. Во-вторых, бочки можно двигать, и они оказываются незаменимы в случае, когда, например, надо прижать встроенную в пол плиту, которая в нажатом состоянии открывает находящуюся на другом конце помещения решетку.

A·M·O·K

Жанр: 3D action
Минимум: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 100, 16 Mb RAM
DOS, Windows 95



Кровавый бизнес

Амок — так называется у малазийцев одержимость разрушением. Подверженный этой мании человек уничтожает все на своем пути. И как иначе, если не одержимостью, можно назвать страшную войну, бушевавшую на далекой планете Амок целых 47 лет? Две гигантские корпорации, N.O.N.L.U.N. и A.Z.T.K., делили сферы влияния, разрабатывая и незамедлительно пуская в ход все более мощное оружие.

Война — это не только кровь и смерть, но и хороший доход для тех, кто умеет его извлекать. Небольшая фирма, Бюро (Bureau), прекрасно прожила все эти годы, торгуя военным снаряжением и подыскивая наемников для выполнения различных боевых задач. Очень жизненный сюжет, не правда ли?

Но все когда-нибудь кончается, в том числе и войны. A.Z.T.K. вырвалась вперед в разработке новых систем вооружения и одержала ряд крупных побед. У ее конкурента не осталось другого выхода, кроме как подписать мирное соглашение.

Подобный исход никаким образом не мог устроить Бюро. Кто же захочет лишиться всех своих доходов? Выход нашелся сам собой — нужно похитить и уничтожить военные разработки A.Z.T.K., чтобы лишить ее преимущества и спровоцировать возобновление конфликта. Для выполнения этой задачи Бюро приобретает мощную боевую машину "Slambird" и приглашает отчаянного головореза, профессионального наемника Герта Стауна...

Минимум оружия против максимума врагов

Несомненно, вы уже поняли, что речь идет о новом прибавлении в обширном семействе игр жанра 3D action. Кажется, сказать здесь новое слово уже невозможно. И ведь действительно — но зато можно хорошо повторить старое, что с блеском и доказали разработчики из Lemon (издатель — Scavenger). По всем параметрам AMOK — классический action, с многочисленными врагами, различным оружием и полезными предметами, которые почему-то валяются где попало без малейшего подобия системы. Мне AMOK показался компактным гибридом DOOM II и MechWarrior II. Почему? Судите сами.

Главным "действующим лицом" в игре является все-таки не Герт Стаун, а его боевая машина. При желании на происходящее можно получить вид из кабины, "ближний вид сзади" и "дальний вид сзади"; на экране, помимо информации о количестве зарядов и энергии, постоянно присутствуют радар и компас, а каждая миссия содержит несколько боевых заданий и сопровождается подробным брифингом. Кроме того, некоторые задачи должны выполняться за строго определенное время. Все это, несомненно, роднит AMOK с популярным творением Activision и другими симуляторами боевых роботов.

К недостаткам AMOK можно отнести невозможность конструировать Slambird по своему желанию. Он имеет всего лишь две стандартных модификации — для подводных и наземных миссий. Выбор оружия тоже невелик — всего-то четыре вида, плюс еще один в последней миссии. Для пулемета, правда, можно в процессе игры найти два полезных upgrade: Rapid Fire (удваивает скорость стрельбы) и Armor piercing bullets (бронебойные патроны). Зато различных врагов — сколько угодно! Помимо вра-



Аквалангисты (Scuba Grunts) и пулеметчики на скутерах (SubScooter Riders) разнообразят подводные миссии...



...и гибнут под убийственным огнем Slambird'а. Но им на смену приходят акулы!

A.M.O.K.

жеских боевых единиц, постоянно приходиться сталкиваться с негостеприимными местными жителями — обитателями ландшафтов, где разворачиваются битвы. Двадцать семь (!) разновидностей противников не дадут вам скучать во время игры. Неприятель берет не столько мощью и умением, сколько количеством: как и в незвбвенном DOOM'е, порой приходится вести бой с несколькими десятками врагов одновременно. А какие ассоциации вызывает у вас слово "телепортатор"? Да-да, в АМОК'е они тоже есть!

Управляется игра только с клавиатуры, причем и здесь про сматривается некая двойственность. Управление движением — типично DOOM'овское (Shift — бежать, Alt — двигаться боком и т.п.), а вот стрельба сильно модифицирована. Для каждого вида оружия — своя пусковая клавиша, а ракеты и пулемет имеют еще и различные системы прицеливания. Впрочем, все неплохо продумано и при некоторой практике не вызывает больших затруднений.

Очень приятно сделана графика. Сражения разворачиваются на пустошах, в городах, в тун-нелях и на дне океана (вызывающих ассоциации с Archimedean Dynasty). Причем, все 4 типа встречающихся в игре ландшафтов не являются статичными — деревья, стены и скалы можно (а иногда и нужно!) разрушать, чтобы отыскать скрытые секреты.

АМОК поддерживает 256 цветов и разрешение 640x480, причем даже на DX2-66 при 8 Mb RAM скорость работы вполне удовлетворительна. Тщательность прорисовки такова, что в Low Resolution (320x240, 256 цветов) хорошо видны детали и качество изображения почти не уступает режиму High Resolution.

Компактной я назвал игру не зря. В ней всего 4 миссии, по 2 фазы в каждой, плюс еще одна нулевая миссия в самом начале, с минимумом врагов и простым боевым заданием. Итого получается 9 уровней, что совсем немного по сравнению с тридцатью второго DOOM. Не рискну сказать, что это недостаток, хотя на мой вкус было бы неплохо добавить еще десяток.

АМОК явно делался не столько для PC, сколько для игровых приставок, что и обусловило главную проблему игры: полностью отсутствует функция Save Game. Доступ к различным уровням возможен только при помощи специальных паролей. К счастью, они известны — и приводятся на врезке.

Скорость как основа всему

Тактика прохождения игры не отличается особой сложностью. "Только вперед!" — вот подходящий девиз для Герта Стауна. Пугающие своей многочисленностью враги облвдают весьма небольшой убойной силой, да и меткость их стрельбы оставляет желать лучшего. Поэтому, быстро пробегая (или проплывая) через отряд пехоты, Slambird не получает серьезных повреждений. AI в АМОК весьма невысок, однажды потревоженный противник останется на своем месте и не станет преследовать вас по всему уровню, как это происходит в том же DOOM'е.

АМОК вряд ли станет суперхитом, тем не менее вполне способен доставить немало приятных минут любителям 3D Action.

Роман Кутузов

Cheats

Чтобы набрать пароль, нужно в меню Options выбрать пункт Password, нажать Enter, ввести буквы пароля и снова нажать Enter.

CBYXYC — Mission 2, Phase 1
XABXAB — Mission 3, Phase 1
AZCBXC — Mission 3, Phase 2
YYBBCY — Mission 4, Phase 1
BAXCXX — Mission 4, Phase 2
YAYAYA — Удваивает скорость стрельбы пулемета
BABYXX — Бессмертие
ZZZCYX — Если ввести этот пароль, то в меню Options появится дополнительная строка, позволяющая выбрать любой уровень, от 0 до 8. (Примечание: если установлена сложность игры Easy, по этому паролю доступны только первые пять уровней).
ZAZACC — Показывает Credits.

Рейтинг 7/10

Мнение Гэймера: ***Интеллект, конечно, бедноват, да и подводные ландшафты не очень-то тянут на подводные, а так... Под определение "еще одной трехмерки" А.М.О.К. не вкатывается - потому как во многом необычен. В него стоит играть ради свежих впечатлений, ради того, чтобы обогатить свои представления о жанре.***



Zumzoum Warriors — негостеприимные аборигены пустошей



Gun Turret — стационарное средство обороны, на линии огня лучше не задерживаться



Ракетный танк (Missile Tank) способен доставить массу неприятностей при выполнении боевых задач в городе



Эх, Герт! Ну зачем ты трогал этот детонатор? До грандиозного взрыва осталось совсем чуть-чуть...



Спасение пленных — это не альтруизм, они знают, как открыть доступ к генератору

REVIEW

POWERSLAVE

Жанр: 3D action
Системные требования: 486DX2-66 (рекомендуется Pentium), 8 Mb RAM
DOS, Windows 95

Не перевелись еще оригиналы

Когда мне в руки попал виниловый альбом группы Iron Maiden со странноватым названием "Powerslave", мое внимание, если честно, прежде всего привлекла обложка. Идеи, воплощенные художником, наводили на очень интересные мысли. И, как оказалось, на подобные мысли альбом навел не только меня.

В начале 1996 года на рынке появилась демонстрашка новой игры под названием Powerslave.



Когда стреляет пулемет, так и подмывает крикнуть: "Патроны, Петька!"

Ее авторами выступил тандем Lobotomy и Playmates Entertainment. По их словам, идеи, положенные в основу уже упоминавшегося альбома Iron Maiden, стали для них чрезмерным искушением, побороть которое можно было только одним способом – воплотить его в жизнь. Результатом стал Powerslave. Естественно, я не мог пройти мимо такого продукта игровой индустрии. Однако, это была только демонстрашка, и лишь совсем недавно на рынке появился конечный релиз.

Powerslave представляет собой, пожалуй, самый оригинальный по исполнению DOOM'овский клон. Разработчики всеми силами старались придать игре некий колорит древности, вследствие чего со временем появляется ощущение присутствия в очередном крестовом походе Индианы Джонса против древних сил зла.

В отличие от прочих подобных игр, Powerslave заселен существами, взятыми не только из богатого воображения разработчиков, но и из подлинной египетской мифологии. Например, одним из самых часто встречающихся врагов будет Анубис – египетский бог мертвых, изображаемый в виде человека с голо-



Иногда врагов не худо и поджарить из огнемета

вой шакала. К сожалению, я недостаточно знаком с культурой Египта и не знаю имен всех других существ из тамошнего пантеона, но могу заверить вас – их будет достаточно много. Разумеется, в игре полно и просто всякой мерзости, начиная с жирных кровососущих пауков, милых динозавриков и громадных змеев (обитающих в лавовых озерах и имеющих привычку плеваться огненными шарами), и заканчивая... Ну, а чем это закончится, я вам не скажу, иначе испорчу главный сюрприз, подготовленный авторами игры.

Помимо чудовищ, Powerslave напичкан логическими задачами. В принципе, они состоят из препятствий, которые вам надо преодолеть на пути к выходу с уровня. То ключи к закрытым дверям спрятаны невесть где, то проход можно отыскать только под водой, где надо еще ухитриться не задохнуться и не стать добычей хищных рыб. И так далее и тому подобное.

Есть у Powerslave и свои уникальная особенности, более ни в одной игре не встречающиеся. Во-первых, это возможность подышать воздухом под водой – воздух скапливается в огромных пузырях (чтобы вдохнуть, достаточно единожды ткнуться в подобный пузырь). Во-вторых, можно взрывать стены (для этого надо выстрелить в исторгающий огонь круглый горшок).

Ну и последнее, что касается уникальности. Подобно игре Anvil Of Dawn, в Powerslave два окончания. Да-да, именно два – одно победное, но трагическое, другое – просто совсем хорошее. Как их выбрать? А вот этого я вам не открою.

Что-что вы сказали? Я плохой?

А разве я когда-нибудь это отрицал?

Сюжет

Для 3D action в Powerslave очень неплохой сюжет. Он достаточно продуман, последователен и относительно логичен.

Итак, однажды, в некий ясный день (или в некую пасмурную ночь, по вашему усмотрению) таинственные силы захватили древний египетский город Карнак (Karnak). В городе находилась (да и поныне находится) гробница древнеегипетского царя Рамзеса. Спустя немного времени по соседним землям медленно, но верно начинает распространяться безумие. Если эту

волну не остановить, проблема перерастет локальные рамки и превратится в угрозу для всей старушки Земли.

Военные генералы всего мира пробовали прорваться в долину Карнака, но не было тех, кто оттуда вернулся. Собственно говоря, единственные сведения о происходящем в городе сообщил его умирающий житель, исхитрившийся как-то вырваться из кольца смерти.



■ Граната - вещь хорошая, но с ней надо уметь грамотно обращаться

"Они украли мумию великого царя...", - прошептал несчастный, лежа на смертном одре. -"Они хотят оживить его..." Больше он ничего не сказал...

Делать нечего, пришлось руководителям стран мира прибегнуть к последнему средству - забросить вас с парашютом в долину из вертолета. Почему именно вас - неясно, но, дабы польстить вашему самолюбию, будем считать вас самым крутым мужиком на бугре. С вертолетом сложнее, поскольку его применение совершенно нелогично - практичнее было воспользоваться самолетом, он ведь летит выше, так что парашют успеет раскрыться. Ну да ладно, это мелочи жизни.

Итак, вы находитесь в зоне активности неясных древних сил и должны отыскать способ покончить с той гадостью, которая там творится.

Однако, еще не было такого военного плана, который пережил бы первую минуту от момента начала боевых действий. На подлете к цели ваш вертолет возьми, да и взорвись прямо в воздухе. Вы, естественно, успеваете выпрыгнуть, но из-за спешки единственным оружием в вашем арсенале оказывается мачете (нож с длинным и широким лезвием).

Вы - в городе Карнак. Всякий контакт с внешним миром отсутствует. Вскоре вам становится известно, что дух мертвого царя Рамзеса пребывает в гробнице, из которой неизвестные воры вынесли все сокровища. Царь сообщает вам, что будущее всего прогрессивного (и не прогрессивного) человечества зависит от того, найдете ли вы его похищенную мумию. Вы должны вернуть мумию на ее законное место - в гробницу. Царь, как человек справедливый, обещает направлять вас в поисках и всецело помогать в нелегкой борьбе с врагами.

Выбора у вас нет, приходится взяться за дело...



■ Посох Кобра, магическое оружие, готов вцелиться в глотки ваших врагов

Графическое ядро

В принципе, перед вами DOOM, но изрядно доработанный. Основные отличия Powerslave от своего великого предшественника: можно подпрыгивать на небольшую высоту, менять как горизонтальный, так и вертикальные углы зрения, приседать, плавать под водой (при этом вы сможете свободно двигаться в вертикальной плоскости, т.е. подниматься и опускаться), передвигать каменные кубы. Имеется и еще один графический прибамбас - возможность менять перспективу. Это значит, что вы можете смотреть на игровой мир глазами персонажа (нормальная 3-D перспектива) или обозревать все окружающее издали, при этом вы будете видеть и самого персонажа (вид сзади). Надо сразу заметить, что в последнем случае совершать какие-то разумные действия будет сложно, а сражаться с врагами - практически невозможно. Поэтому данная черта графического ядра Powerslave, скорее всего, останется невостребованной.

У игры есть два режима графического разрешения. Первый - стандартный, 320x200 пикселей, он может быть задействован на любом компьютере. Второй режим - SVGA, 640x480 пикселей. К сожалению, доступен только владельцам треклятых Pentium'ов.

Стоит немного остановиться и на архитектуре уровней. На добрые 70 процентов она не отличается от DOOM'овской, но кое-какие усовершенствования и здесь несомненны. Во-первых, подводные лабиринты. Во-вторых, мосты и хитроумные "нависающие" секции, образующие уступчатые подобия лестниц, извивающиеся вокруг каменных скал и заменяющих в некоторых районах уровня обычные стены.

Разумеется, море потайных дверей и комнат. Кстати сказать, некоторые из них представляют собою ниши, отгороженные решетками. А внутри этих ниш... Как вы думаете, что? Нет, не оружие или что-то подобное. Там дамочки легкого поведения, у которых, вдобавок ко всему, плохо с одеждой (а иногда и очень плохо). К сожалению, разглядеть как следует этих девиц вам мешают решетки, преодолеть которые честным способом вообще невозможно. Судя по всему, эти ниши делались исключительно для тех, кто знает секретный код хождения сквозь стены. Я его, конечно, вам открою, но не думайте, что это решит все проблемы - рассмотреть девочек вы рассмотрите, а вот потрогать никак не выйдет. А жаль, ведь такие перспективы намечались...



■ Волшебный наручень призвал вам на помощь дух царя Рамзеса. Трепещите, враги!

Интерфейс

Управление игрой осуществляется с клавиатуры, либо клавиатура + мышь. Тут ничего нового.

Заслуживает внимания система сохранения. В Powerslave она действует аналогично игре Dark Forces от фирмы LucasArts. Иными словами, сохранение происходит автоматически по окончании конкретного уровня. Непосредственно по ходу прохождения игры вы сохраняться не можете. Можете только включать маркеры, выполненные в виде больших золотых жуков. Стоит пройти по такому жуку, как слышится звук колокольчика, и жук раскрывает крылья. Это означает, что в случае смерти вы появитесь возле этого маркера. Если уровень большой и маркеров на нем много, то вас будет переносить к последнему из активизированных вами маркеров.

Сколько раз можно восстанавливаться? Пока у вас есть в запасе жизни. В отличие от Dark Forces, у вас могут быть только три жизни – одна "нормальная" и две дополнительные. Если вы израсходовали жизнь, то сможете подобрать дополнительную (она выглядит как человек, сидящий в позе лотоса, т.е. со скрещенными ногами). Но если у вас есть три жизни, дополнительную жизнь вы подобрать не сможете.



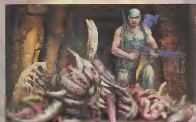
■ Вот перед вами и сам Сет, бог зла древнего Египта. Приготовьтесь к решительному сражению



■ Бой с Сетом труден, он не будет нападать сам, предпочитая натравлять на вас огненного чертика. Плохо дело, но победить надо



■ Сет мертв и души убитых им несчастных наконец-то свободны



■ Ваш триумф над Сетом достоин быть увековечен для потомков.

Оружие и магические предметы

В игре вы сможете обзавестись целым арсеналом, а вдобавок – подобрать кое-какие волшебные предметы, которые облегчат вам жизнь.

Сначала – об оружии.

Powerslave – единственная игра, где набор оружия действительно сбалансирован. Во всех других играх разные типы оружия, как правило, отличаются друг от друга силой действия и – редко – поражающими свойствами. В Powerslave у каждого вида оружия свое предназначение.

● **Мачете** – длинный тяжелый нож, немного недотягивающий до сабли. Его используют для прокладывания дороги через гущу джунглей или для сельскохозяйственных работ. Впрочем, рубить вражьи головы им тоже можно. Действует мачете на коротком расстоянии – хоть вы и почти супермен, а руки всеж-таки у вас не резиновые. На первый взгляд, данное оружие утрачивает смысл после того, как найдете хотя бы револьвер. Верно? Нет, не верно! Дело в том, что под водой огнестрельное оружие не действует, а волшебный наручень Рамзеса вы найдете еще не скоро. Поэтому кровожадных рыб можно (и нужно!) рубить только с помощью мачете.



■ Ваш поход еще не окончен. Что-то ждет впереди в темноте?

● **Револьвер** – обладает слабой скорострельностью и не менее слабой убойной силой, но очень экономичен, особенно против пауков. Если вы по ним будете стрелять из пулемета, то вскоре лишитесь патронов, так как пулемет одиночными стрелять не научен. А вот револьвер – совсем другое дело. Учитывая, что паука можно убить двумя точными выстрелами, данное оружие идеально для этого подходит. Вдобавок ко всему, из револьвера проще прицелиться, так как вы его держите точно по центру экрана, как в DOOM. Но учтите, что после каждых шести выстрелов револьвер надо перезаряжать (это делается автоматически). В это мгновение вы становитесь уязвимы.

● **Пулемет M-60** – оружие на все случаи жизни, при условии, что есть патроны. Способен перемолоть любого гада, включая и главных. Правда, с последними довольно туго, но на то они и главные. Стреляет пулемет быстро и, пока пули втыкаются в чье-то мягкое брюхо, враг вас не атакует. Аналогично пистолету, пулемет надо перезаряжать, когда кончается лента.

● **Огнемет** – на близком расстоянии не применять, а то себе же хуже сделаете. Очень неплохо действует против мумий, которые отлично горят. Впрочем, других тварей тоже можно поджаривать, за исключением змей с головой дракона, живущих в озерах с лавой – они к огню невосприимчивы. Огнемет перезаряжать не надо, он действует до полного исчерпания горючей смеси.

● **Гранаты** – первое время я никак не мог понять, в чем их кайф. Бросает их персонаж медленно и недалеко, а главное – не

очень точно. Однако со временем это дело прояснилось – гранаты надо бросать сверху вниз, на головы врагов. Мощный взрыв мигом покончит со всеми возможными для вас проблемами.

● **Посох кобры** – плюется ядом. Причем, яд этот летит к цели по методу самонаводящейся ракеты. Представьте себе, что противник стоит у вас за спиной. Поворачиваться не надо – просто выстрелите из посоха. Яд в виде змеиной головы сам развернется в воздухе и полетит к цели. Короче, целиться не надо, глввное – выстрелить. Не знаю, как вам, а мне зто НРАВИТСЯ.

● **Волшебный наручень царя Рамзеса** – похож на браслет, надетый на вашу правую руку. Наведите руку на цель и выстрелите. Над врагом появится лицо Рамзеса, и он плюнет молнией. Большинство врагов убивается с одного раза. Наручень может действовать и под водой.

Теперь перейдем к волшебным предметам. Они попадаются не часто и действуют в течение строго определенного периода. Однако, вы можете иметь в рюкзаке несколько предметов одного вида (но при этом не будет показываться количество этих предметов, что очень плохо) и при переходе с уровня на уровень предметы не будут теряться.

Волшебных предметов немного, но все они очень практичны. Для того, чтобы воспользоваться каким-либо предметом, надо иметь некоторый запас магии, так как она питает предметы. Предметы вам попадутся вот какие:

➢ Глаз – невидимость, враги вас не видят и не атакуют, если вы не приблизитесь к ним достаточно близко.

➢ Факел – освещает темные звлы и проходы.

➢ Маска – позволяет дышать под водой.

➢ Отрубленная рука – усиление действия выбранного на текущий момент оружия. Советую беречь для борьбы с крутыми врагами.

➢ Жук – неуязвимость. Тут все ясно.

➢ Сердце – полностью восстанавливает здоровье.

Андрей Шаповалов

Коды

В Powerslave, разумеется, есть коды отладки. Но помните, господа: перед вами полная версия игры, так что не вздумайте пользоваться кодами из демонстрашки (ALT-W и ALT-G), они не работают !

LOBOCOP – все виды оружия и 99 "патронов" к каждому

LOBOSPHERE – карта уровня

LOBOSNAKE – "snake-cam"

LOBOPICK – все ключи

LOBOLITE – отключает ослепляющий зффект от взрывов

LOBOSLIP – режим "хождения сквозь стены". Этот режим позволяет также ходить по лаве без опасности для здоровья.

LOBOSWAG – дает вам все волшебные предметы по одной штуке за раз

LOBOXY – показывает ваши координаты в верхнем углу экрана

HOLLY – включает режим командной строки, которая располагается в верхней части зкрана. В командной строке вы можете набрать любой из выше приведенных кодов, а дополнительно вам станут доступны следующие:

level n – переход на уровень номер "п" (от 1 до 20)

doors – включает все рычаги, что, в свою очередь, открывает большинство (но не все!) двери и включает ловушки!

exit – закончить уровень. Все имеющееся у вас оружие при зтом сохраняется.

creature n – в том месте, где вы стоите, появляется чудовище номер "п". Значение "п" – цифра, где 0 – зто Анубис, 1 – паук, 2 – мумия и т.д. Если вы случайно включили командную строку и хотите ее просто убрать, нажмите "ввод", ничего не печатая.

Как начать сетевую игру?

Если вы играете по модему, то при запуске Powerslave вам надо напечатать:

ps /modem

Если вы играете через нуль-модем кабель, то запустите игру так:

ps /null

Мнение Гэймера: ***Всегда ненавидел пауков, и искренне рад, что представилась возможность выразить им мое отношение действием! Да и Iron Maiden меня всегда радовал, в любой форме! А так, в целом, не намного лучше, чем тот же Fate, хотя свежие идеи присутствуют, и их не так уж мало. Однако же, на сегодня Powerslave – проходная вещь, популярности Duke Nukem 3D и Quake ему, думаю, не достичь.***

Рейтинг 7/10



REVIEW

STAR GENERAL

Жанр: Wargame
Конфигурация Windows 95: Pentium 90, 16 Mb RAM
Конфигурация DOS: 486DX2-66 (рекомендуется Pentium), 16 Mb RAM

Космические и наземные баталии

Собравший обильный урожай наград бестселлер Panzer General перевоплотился в очередной раз. После того, как Fantasy General заманил в свои сети поклонников ролевых игр и фэнтези, компания SSI вспомнила о любителях повоевать в космосе. В результате мы получили Star General, мощный wargame с двухуровневой системой ведения боевых действий, управлением экономическими ресурсами и элементами дипломатии. Не претендуя на глобальность и глубину Master of Orion 2, Star General привлекает возможностью руководства широкомасштабными боевыми операциями на поверхности планет и в космосе. Игра предоставляет в распоряжение игрока 90 трехмерных космических кораблей и более ста наземных юнитов.

Предусмотрено два варианта начала игры – отдельная заранее спланированная операция или случайно сгенерированная кампания. Предварительно сфабрикованные сценарии ставят перед играющим конкретную задачу, которая должна быть решена за строго определенное число ходов. Ваши наземные и космические силы уже расставлены на картах в ожидании полководца, есть немного денег на постройку недостающих планетарных сооружений, космических модулей и дооснащение флота необходимыми кораблями. И плюс к тому – противник, раздраженный вашим долгим отсутствием, с самого начала игры прекрасно знающий мельчайшие нюансы стратегии и тактики. К сожалению, разработчики видят в каждом игроке как минимум Наполеона конца XX века – количество ходов, за которое вы должны успеть выиграть сценарий, просто смехотворно мало.

А посему, прислушайтвсь к совету и играйте-ка лучше с использованием генератора случайных кампаний, который предоставляет вам возможность создать вселенную, где вы будете ощущать себя как рыба в воде. Вы определяете размер создаваемого мира, насыщенность его планетами, набор рас-противников, дипломатические опции, начальные денежные срвдства, технологический уровень и т.п. После задвния параметров происходит генерация вселенной, готовой к пришествию своего завоевателя.

Игровой процвсс происходит на двух уровнях – космическом и планетарном. Как правило, вы начинаете игру с обустраивания базисной планеты. Используя имеющиеся в вашем распоряжении средства, прикупвете орбитальные модули, строите наземные сооружения – шахты, заводы и биодроны



Еще пара секунд, и этот красавец превратится в космический мусор



Просто счастье, что предусмотрен Tutorial, позволяющий освоиться с монументально-громадной игровой средой

(предназначены для генерации ресурсных поинтов – денежной единицы игры), военные комплексы (позволяют создавать наземные юниты) и, наконец, технологические институты (служат для разработки новых технологий).

Заложив экономическую базу для дальнейшей экспансии на планете, можно вспомнить и о делах космических. Создайте собственную армаду для исследования неизведанных глубин космоса, колонизации найденных планет и истребления космических флотов соперников. Для захвата планет противника предусмотрены корабли-транспорты, которые можно загрузить наземными юнитами с ближайшей вашей планеты. После высадки десанта игра переходит в стадию наземного ведения боевых действий.



В ответ на выстрел последовал залп с ракетного катера, находящегося рядом с целью

Одержать победу в игре тяжело, интеллект компьютерного противника впечатляет, а из-за огромного количества типов корвблей можно легко спутать крейсер противника с легким крейсером или даже эсминцем.

Наземные юниты не отличаются особой новизной от тех, что были задействованы в играх-предшественницах. Чего нельзя сказать о космических подразделениях.

В целом по игре больше говорить особо-то и не о чем – для тех, кто играл в предыдущие две части, уже и так все понятно. А не игравших особые детали и не заинтересуют – здесь как раз тот случай, когда на словах многого не скажешь, надо просто садиться и играть.

И поэтому, чтобы не обрываться на полуслове, ниже я привожу краткие характеристики рас и описание типов космических кораблей.

Расы

Fleet – на руинах бывшей империи возникло объединенное Содружество миров. Для защиты от внешних врагов и рвйдеров Содружество создало боевое подразделение – Fleet, корвбли и десантные войска которого встали на защиту планет объединения.

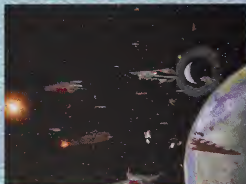
Cephian – физически слабые **Cephian** предпочитают двйствовать путем обмана, в их мифологии полно историй о том, как слабый противник побеждает сильного с помощью уловки. Обладающие далеко не самым блестящим внешним видом корабли **Cephian** оснащены по последнему слову техники.

Xritra – представители этой насекомообразной расы научились выращивать собственные корабли. Прекрасное знание генетической инженерии и технологии контролируемой мутации позволяет им создавать мощное оружие, против которого весьма непросто защищаться. Плодовитость этой расы позволяет ей иметь относительно большое количество десантных подразделений.

Hressa – эта кошачья раса исповедует самурайский кодекс. Они



Для завоевания превосходства в космосе во время первой миссии хватит и одного легкого крейсера



Бой идет не ради славы, а чтобы успеть уложиться в отведенное время

никогда не уклоняются от вызовв и не бегут с поля боя. Опытные, обладающие прекрасными рефлексами воины **Hressa** придерживаются простой тактики и стратегии, основанных на первоочередном уничтожении наиболее мощных подразделений противника.

Schleinel Hegemony – еще одна раса людей, которая вышла из Темных Веков с меньшими потерями, чем Альяно. Представляет собой олигархию, во главе которой стоят двенадцать тиранических семейств. **Schleinel** предпочитают готический стиль, их мощные корабли просто напичканы последними технологическими новинками и элементами роскоши.

Khalian – до сих пор непонятно, как эта раса варваров заполучила технологию межпланетного звездоплавания. Воины **Khalian** труду предпочитают грабеж, а отвагу ставят выше всех других добродетелей. Корабли у них попроще, чем у других рас, но несут на себе наиболее мощное вооружение.



■ Рубикон перейден, что дальше

Draconian – раса параноидальных рептилий, избегающих малейшего риска и считающих, что вселенная станет безопасной только в том случае, если окажется под их полным контролем. Конструктивно их корабли представляют собой обработанные пустотелые скальные формации, оснащенные самым продвинутым вооружением и оборудованием.

Типы кораблей

Космические корабли имеют на вооружении лучевое и ракетное оружие. Повреждения, причиняемые лучевым оружием, можно устранять во время полета. Ракетные удары наносят кораблям более серьезный урон, последствия которого можно устранить только в доках и тендерах.

Battleship (BB) – линейный корабль (линкор), представляет собой самый мощный корабль в составе вашего флота, располагает тяжелым лучевым вооружением и усиленной броней. Слабая сторона этого типа кораблей – большие размеры и неспособность одновременно отражать ракетные удары, наносимые несколькими противниками. Желательно использовать их для огневой поддержки менее ценных кораблей.

Battlecruiser (BC) – тяжелый крейсер – гибрид линкора и крейсера, несет почти такое же вооружение, как и линкор, но обладает облегченной броней и, соответственно, более высокой скоростью. Может находиться как на острие атаки, так и в оперативном резерве. Подобно "карманным линкорам", Battlecruiser сконструированы таким образом, чтобы перекрывать по мощности все корвбли, которые способны их догнать, и превосходить в скорости все корабли, имеющие более мощное вооружение.

Cruiser (CA) – крейсер, обладает достаточно мощным лучевым вооружением, средней броней и неплохой защитой от всех типов оружия, что позволяет ему играть агрессивную роль в ходе наступательных кампаний. Небольшая эскадра крейсеров способна уничтожить оставшийся без прикрытия линкор. Обладая приблизительно половиной огневой мощности линкора, крейсера стоят втрое дешевле.



■ Этот разведчик погиб при обнаружении подходящего крупного соединения кораблей супостата

Light Cruiser (CL) – легкий крейсер; дизайнеры стремились обеспечить этому типу кораблей превосходящую скорость, пусть даже в ущерб огневой мощи, которая примерно равна половинв мощи эскадренного миноносца. Имеют на вооружении лучевые установки и, иногда, небольшие ракетные батареи. Предпочтительно использовать их в качестве эскорта линкоров и вспомогательных кораблей в составе соединений с эсминцами. Легкие крейсера – прекрасный выбор для проведения рейдов в тылу противника с целью уничтожения транспортов, тендеров и космических доков.

Destroyer (DD) – эскадренный миноносец, основная рабочвя лошадка в составе любого флота, несет на борту достаточно ракетных установок, чтобы разнести за два хода космический док. Весьма дешевы – вы сможете строить от шести до восьми эсминцев вместо одного линкора. В то же время, ни один линкор без кораблей прикрытия не устоит пе-

ред восемью эсминцами. При этом, по окончании пальбы у вас все еще будет оставаться два-три эсминца. Высокая маневренность позволяет эсминцам уворачиваться от ракетных атак. Предпочтительное использование – в составе эскадр для прикрытия линкоров, на флангах боевых формаций (его не так уж больно потерять в случае внезапного нападения противника), для добивания поврежденных крейсеров (дело, под которое расходовать залп крупного корабля нецелесообразно).

Destroyer Escort (DE) – легкий эсминец, предназначен для прикрытия крупных кораблей в составе эскадр. Несет достаточно неплохое лучевое вооружение, способное помешать ракетоносным кораблям противника приблизиться на выстрел к линкорам и крейсерам. Представляет собой весьма удобный вариант рейдера, которым вполне можно пожертвовать, если к моменту гибели он успевает разнести в щелки несколько транспортных кораблей противника. Небольшая эскадра в составе нескольких легких эсминцев и крейсера способна связать значительно более мощные силы противника.

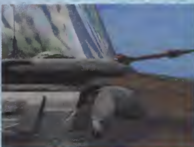
Gunboat (GU) – канонерская лодка, практически не защищенный корабль, все свободное место на борту отведено под орудийные системы. Дешевые, обладающие высокой маневренностью канонерки представляют собой прекрасные перехватчики, которые целесообразно применять против эсминцев и кораблей-торпед. Их также удобно использовать в качестве скоростных вооруженных разведчиков, которые в состоянии не только обнаружить крупные корабли противника, но еще и уцелеть после этого. Одна из важнейших задач канонерок в игре – уничтожение мелких рейдеров противника.

Manned Torpedo (MT) – корабль-торпеда с экипажем. Камикадзе космического флота. Предназначен для тарана избранной цели, во время атаки погибает. Состоит на вооружении в составе флотов трех рас – Xritra, Schleinel и Cephian. Типовое применение кораблей-торпед – для уничтожения кораблей эскорта линкоров, а также – для добивания серьезно поврежденных крупных кораблей противника.

Merchant Ships (ME) – торговые корабли, служат для выработки поинтов ресурсов, управляются автоматически командой роботов. Торговый корабль может принести доход, сравнимый с доходом от хорошо разработанной планеты. Не обладая защитой, нуждается в эскортировании кораблями сопровождения.

■ Поступил приказ загрузить на борт сухопутные юниты

Missile Boat (MB) – ракетный катер. Огромный, но слабый корпус этого корабля не содержит практически ничего, кроме ракетных установок и системы управления огнем. Ракетные катера могут поддерживать залпами боевые действия соседних кораблей. Если противник наносит удар по кораблю, рядом с которым стоит ракетный катер, последний делает по противнику ответный залп. Целесообразно использовать Missile Boat в качестве огневой поддержки крупный кораблей.



■ Танковые войска - одно из главных слагаемых успеха в наземных сражениях

Monitor (MN) – монитор, медленный корабль с мощным корпусом, оснащенный тяжелыми лучевыми установками. Целесообразно применять для блокировки возможных путей вторжения противника, для защиты доков и космических станций от атак легких кораблей.

Orbital Station (OS) – орбитальная станция, представляет собой армированную платформу с лучевым вооружением, применяется для защиты важнейших планет и орбитальных доков. Эти юниты не имеют двигательных установок, целесообразно располагать их рядом с космическими доками.

Reconnaissance ships (RC) – корабли-разведчики, отличаются многофункциональностью применения. Обладают непревзойденной маневренностью и скоростью, усовершенствованные радарные системы позволяют им обнаруживать даже сублодки. Необходимый элемент любого торгового каравана. Ввиду низкой стоимости их не жалко посылать с весьма опасной миссией исследования астероидов.

Subether Ship (SS) – сублодки, космические "подводные" лодки. Оснащены двигательными уста-



■ Появившийся из ниоткуда крейсер первым делом уничтожил эсминец

REVIEW

новками, способными преломлять пространство. Не поддаются радарному обнаружению (кроме как кораблями-разведчиками), практически невидимы, пока не оказываются на соседнем с вашим кораблем шестиугольнике. Целесообразно использовать в качестве кораблей-торпедоносцев, а также для ведения разведки.

Tender (ST) - плавбаза, портативный ремонтный док. Имеет размер небольшого космического города, оборудована для ремонта или модернизации любого корабля. Попутно выполняет роль заправочной станции и арсенала. Массивный и легковооруженный тендер может служить базой для ведения массированных военных действий вдалеке от основных источников снабжения. Требует усиленной охраны, лучше держать его в хорошо защищенном ближнем тылу достаточно мощного флота.

Transport (TR) - транспорт, предназначен для перевозки наземных подразделений для высадки десанта на атакуемых планетах. Наиболее слабые корабли во время любого сражения, транспорты играют важнейшую роль для достижения победы. Очень часто стоимость перевозимых подразделений во много раз превосходит стоимость самого транспорта. Требуют эскорта из легкий кораблей для защиты от малых кораблей и рейдеров противника.



Наши - прям, как на параде! Знать бы еще, где противник...

The Hive - улей (только для расы Xritra), представляет собой комбинацию транспорта и плавучей базы. При этом имеет огневую мощь на уровне крейсера. Ввсьма полезный корабль, является первоочередной целью атак противника. Жвлательно держать под защитой эскорта из канонерок и легких эсминцев. Это единственный неплохо защищенный корабль, способный доставить достаточно юнитов для захвата небольшой планеты.

Vortex Platform - платформа класса "Вихрь" (только для расы Dragonian), представляет собой открытый астероид со слабой защитой, но мощным вооружением на уровне линкора. Обладает низкой маневренностью, зато дешевая. Платформы "Вихрь" могут быть использованы для тех же целей, что и мониторы. Неплохие результаты дает совместное использование в составе одной эскадры платформ и линейных кораблей.

Игорь Бойко

Рейтинг 8/10



Классический пример рейда по тылам противника: первым прилетел разведчик, вспед за ним - тяжелый крейсер

Мнение Гэймера: ***Гэйма приятная, слов нет, но вот только поднадоело ужо мыслить шестиугольниками! Такое ощущение, что SSI из последних сил удерживается в узких рамках заданного жанра, хотя и маловаты уж детине ребяческие подштанники! Не пора ли подрасти до уровня Master of Orion, не забывая про походовость и масштабность wargame? Сколько можно обсасывать одну и ту же кость, выдаивая из несчастного Panzer General шедевры жанра? Star General - потрясающая игра, и не мне с этим спорить. Но, клянусь, обидно, когда классная идея становится обузой, начинающей тяготить!***

WAR DIARY

Жанр: Real-time стратегия
Системные требования: 486DX-40, 8 Mb RAM DOS

В последнее время все чаще и чаще стали появляться стратегические игры. Мода пошла такая. Все, кому не пень, клепают и в срочном порядке выкидывают на рынок свои, подчас никому не нужные, творения, претендуя на оригинальность, которую подчас приходится выискивать чуть ли не с лупой в руках. Клонирование Command&Conquer, Warcraft и Z — основа для развития жанра real-time strategy сегодня.

Но находятся и те, кто идет совсем другим путем. Зачем пытаться найти нвчто новое на основе старого, когда можно взять все то же старое, переиначить, переименовать (для порядка) и со спокойной совестью выбросить на продажу. Дескать, покупатель сыщется. Примером такого безапелляционного подхода можно считать War Diary от Trigger Soft.

Главной отличительной особенностью War Diary является подмена орков и рыцарей на корейцев и японцев (причем, игровой сюжет основывается на ре-



■ Хорошо, что хоть несколько юнитов можно мышкой за раз выделять!

альных исторических событиях, о коих можете читать в первом номере журнала). Первый Warcraft (в данном случае скорее первый, чем второй) был, есть и будет шедевром еще очень долгое время — а в War Diary можно поиграть ради воспоминаний о днях минувших. Но и только. И ко всему прочему, в War Diary VGA'шная графика.

Сходств между War Diary и Wвrcraft масса, и обозначать их смысла нет. Поэтому обратимся непосредственно к различиям.

В War Diary четыре вида ресурсов — хлеб, железо, лес и камень, и все четыре можно обменивать на золото. Торговля происходит во дворце, а хитрый купец всегда наживается на вашей беде — продаете за 80 монет, а покупаете по 100. Грабеж среди бела дня.

В бараках муштруются самураи, и по окончвнии своей подготовки они не получают никакого оружия. Чтобы вооружить армию, надо сделать для нее оружие. Для этого строится оружейная мастерская. Там вы куете мечи, а затем раздаете оружие воинам. Построили бойца, дали вму в руки лук, он стал лучником. Кроме того, мечи в сражениях тупятся, а луки ломаются, но это не беда. Так что когда у воина ломается оружие — щелкните на нем, а потом на иконке со знаком вопроса, и выдайте ему новое оружие. То же самое относится и к священникам-магам. Правда, в этом случае, при постройке мага, вы выбираете два заклинания, которыми он будет владеть.

Довольно-таки необычно реализована возможность чинить здания. Если строение не несет никакой защитной функции (попросту говоря, бараки или оружейная мастерская), то чинится оно нажатием на кнопку REPAIR. Сторожевые же башни можно чинить только тогда, когда их никто не атакует. То же самое относится и к плотам, на которых подразделения солдат переправляются через реки.



■ Дожди, грозы, смена дня и ночи — новаторство или излишнее усложнение?

Появилась возможность стрелять с транспорта. Посадив на плот горстку лучников, вы можете проплыть возле базы противника и обстрелять его здания.

Конечно, Warcraft гораздо интереснее и красивее, чем War Diary, у которого куча недостатков (например, управляющая панель занимает пол-экрана, отчего командовать войсками достаточно проблематично). Так что играть в Wвr Diary можно только в том случае, если делать совсем нечего. Или если вы — рьяный поклонник первого Warcraft'а.

Игорь Власов



Мнение Гэймера: ***Рекомендуется детям младшего школьного возраста для расширения кругозора и приобретения начальных навыков в стратегии. Больше добавить нечего.***

Рейтинг 4/10

REVIEW

Krazy Ivan



Жанр: Роботосимулятор
Системные требования: 486DX4-100 (Pentium 100), 8 (16) Mb RAM
Windows 95

Судьба мира зависит от одного человека – перебежчика из России. Его зовут Иван, и он вполне оправдывает заработанную кличку – Krazy. Планета накрыта энергетическим силовым полем, и орды механизированных пришельцев творят произвол среди земного населения. Может ли один человек, посаженный в кабину сорокафутового сорокатонного робота, склонить чашу весов?..

А вот это уже зависит от того, насколько вы классный игрок, и готовы ли вы взяться за новый роботосимулятор от Psygnosis – Krazy Ivan.

Deathmatch на роботах

До того подобный эксперимент был предпринят с клонированным от DOOM'a XS, отказавшимся от заполняющих уровень многочисленных тупых и слабосильных врагов. Игровой процесс XS сильно напоминал Deathmatch: игрок должен был победить трех-четырех равных ему соперников на небольшом уровне. Правда, графически XS оставлял желать лучшего, а интеллект компьютерных воинов был далек от человеческого, хотя и претендовал на таковой.

Krazy Ivan демонстрирует аналогичный подход к жанру роботосимулятора, и его можно окрестить как "Mechwarrior II на Deathmatch с противниками и с общей целью". Как в Descent, цель уровня – уничтожение некого генератора, в данном случае – генератора силового поля. Однако, чтобы суметь его уничтожить, надо прорваться через многочисленные соединения противника. Игроку противостоят разнообразные летательные аппараты, танки, на земле раскрываются похожие на лилии мины... А помимо того, где-то бродят несколько роботов-монстров, отличающихся не одним лишь внешним видом. В принципе, каждый из них равен вам по силам, и их единственная слабость – то, что за них играет компьютер, частично стандартизирующий их действия. Эти роботы обладают несколькими видами оружия каждый, уникальным интеллектом и уникальной тактикой ведения боя. Помимо того, каждый из них имеет техническую особенность, определяющую его тактику. Например, гигантский Dedlok (до того огромный, что можно без труда проскользнуть между его колоннообразными ногами) пытается захватить вашего робота в клещи. Dedlok не уворачивается от снарядов – он прет напролом, паля напропалую из всех стволов; его задача – сойтись с вами вплотную. В то же время, легкий и подвижный Dwarf постоянно уходит из зоны обстрела, нередко за счет прыжков, которые бы сделали честь любому кенгуру. Dwarf не прочь зайти своему противнику за спину, и все то время, пока тот будет разворачиваться, всаживать в него сзади весь свой боезапас.

В дополнение к вышесказанному, всякая уничтожаемая техника, независимо от того, наземная она или воздушная, оставляет после себя в ужасе мечущихся по полю боя заложников и power-ups'ы. Power-ups'ы дают полное восстановление жизни или питающей оружие энергии. Что касается заложников, то их требуется под-



■ Dedlok – когда он приблизится, то не составит труда проскочить между его ногами



■ Dedlok повержен, и внутренним взрывом его разносит на части



■ Dwarf: перед тем, как прыгнуть мне за спину

KRAZY IVAN



■ Летательные аппараты опасны тем, что всегда нападают внезапно и без труда прячутся в мареве иссиня-черного неба



■ Танки легко уничтожимы и неопасны до тех пор, пока твоя жизнь не поубавится в других боях

бирать (просто проезжать над ними), выполняя установленные нормативы заложник/миссия (для первой миссии надо насобирать около 150 заложников).

Дилемма разрешения 320x200

Krazy Ivan практически безупречен, и все его недостатки сводятся к несколько слабой графике (320x200) при несколько завышенных для подобной графики требованиях к процессору. Попытка запускать Krazy Ivan на DX2-66 успехом не увенчалась – скорости процессора вполне хватает на элементарные стрелятельно-двигательные операции, но маневрировать невозможно. В то же время, для Pentium существуют куда как более красочные игры, с которыми Krazy Ivan конкурировать почти что и не может. Нет, безусловно, графика проработана до мельчайших деталей (это не XS!), полигонная объемная поверхность полностью текстурирована, модели роботов безупречны, но всякий кайф от игры пропадает, когда приближаешься к чему-нибудь вплотную.

Вообще же, весь смысл боя сводится к маневрированию. Нельзя победить, тупо замирая посреди поля и лихорадочно давя на две-три отвечающие за стрельбу клавиши. Для каждого противника требуется своя тактика, и, к примеру, чудовищного по размерам, но неповоротливого Dedlok не составляет труда уничтожить, попросту кружась вокруг него и пятясь задом, когда он старается приблизиться.

Возвращаясь к разговору о недостатках, основным минусом Krazy Ivan все же является не графика. Проблемы Krazy Ivan коренятся в отсутствии свежих идей. Deathmatch'евый Mechwarrior – очень даже неплохо, но сама по себе подобная идея не несет ничего нового. Krazy Ivan быстро надоедает, хотя поначалу вызывает чуть не чувство благоговейного восторга. В дополнение к тому, в Krazy Ivan слишком упрощенное управление: это, конечно, удобно, когда оно так, но постепенно становится скучно. Как мне кажется, Psygnosis не хватило самой малости, чтобы сделать шедевр, который бы запомнился надолго. На том и порешим.

Иван Самойлов

Мнение Гэймера:

Krazy Ivan, пришедший с приставок, я бы воспринимал как новое слово в робосимуляторах, хотя и не очень веско сказанное. Промашка Krazy Ivan в слишком быстрой осваиваемости игры: пройдя одну миссию, остальные уже можно не трогать – там, в принципе, все то же самое. Быстро разобравшись во всех тонкостях, обнаруживаешь, что идея классная, противники стоящие, и вообще всего много, но вот недавно появившийся G-Nome или Shattered Steel – все же куда как лучше!



■ Зависший в воздухе power-up и вопящие о спасении заложники



Рейтинг 7/10

REVIEW

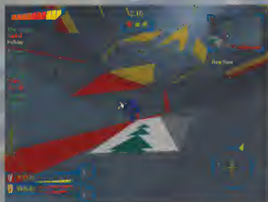


Жанр: Фантастический спортивный симулятор
Минимальные требования: 486DX2-80, 12 Mb RAM. Windows 95

Если вы попытаетесь найти аналог игры Hyper Blade, то, скорее всего, потерпите неудачу. Аналогов у этой игры нет, разве что Wayne Gretsky NHL All Stars. Спортивных игр для PC не так уж и мало, но спортивная фантастика — редкость. Безусловным лидером в этой области до сих пор остается Speedball 2 (выпущенный Bitmap Brothers еще в 1991 году). И вот фирма Activision, известная всем по таким хитам, как MechWarrior и MechWarrior 2, выпустила Hyper Blade — хоккей 21 века.



■ Т-34 уверено ведет рокк к воротам... а на заднем плане "воронщик" разделывается со вторым нападающим вашей команды



■ Данный спорт чем то напоминает гонку по пересеченной местности — все поле покрыто всевозможными трамплинами и заграждениями

Соревнования по этому виду спорта появились в 2040 году. Матчи проходили на закрытой арене, по форме напоминающей продолговатый воздушный шар.

Игроки, закованные в броню, передвигаются на гравитационных роликовых коньках. По обеим сторонам арены (выглядит она как дирижабль внутри) находятся воронки, в которые необходимо загнать энергетический шар. У каждого игрока в руках магнитная клюшка ("джак"), с помощью которой он должен поймать шар (называемый "рокк"), провести его через все поле и загнать в воронку противника. В каждой команде играет по три человека — нападающий, защитник и вороночник. В игре разрешается применять грубую силу (так, например, вороночник имеет право наброситься на нападающего, повалить его на землю, дать по морде и отнять рокк). Кроме того, на арене в большом количестве разбросаны всевозможные шипы, камни и трамплины. Особенно поощряются голы, забитые в отнюдь не джентльменской борьбе.

Игра быстро стала самым популярным видом спорта и привлекла многомиллионную аудиторию...

Итак, добро пожаловать в 2065 год, на мировой чемпионат по Hyper Blade. Вам предстоит сразиться с 11 командами, и не надейтесь, что победа будет легкой. В начале игры на ваш выбор предоставляется 12 различных команд, с разными характеристиками по силе удара, скорости, выносливости и т. д.

Оказавшись на арене, вы, скорее всего, удивитесь довольно-таки сложному управлению. К стандартным трем кнопкам всех спортивных симуляторов — пасс, бросок и сильный удар — добавляется еще три: прыжок, магия и удар рукой. Лучше всего играть шестикнопочным падом, иначе потом можно будет подумать, что по вашей клавиатуре ходил слон.

Hyper Blade — игра жестокая. Это вы поймете сразу, как только увидите, с какой яростью сражаются игроки противника. Выиграть без драки невозможно (самый простой способ завладеть рокком — подкатить к противнику сзади, огреть его джаком и подобрать выпавшую шайбу). Под конец периода, когда у игроков броня изнашивается и перестает смягчать удары, во все стороны брызжет кровь. Иногда у вас даже забивают защитника, и приходится доигрывать последнюю минуту одному.

В Hyper Blade неплохо продуман интерфейс. Вы смотрите на происходящее из-за спины игрока. Между двумя нападающими можно переключаться с помощью простого нажатия клавиши. В нижнем правом углу расположен радарный экран, с помощью которого можно в любой момент узнать, где находится ваш второй игрок, а также где сейчас носятся соперники.

Графика в Hyper Blade сделана на достаточно высоком уровне. Конечно, если сравнивать фигуры бойцов с игроками FIFA'97, то сравнение будет явно не в пользу первой. Однако, учитывая низкие запросы к компьютеру, здесь претензий быть не может. Что касается игрового движка, то он немного недоработан: иногда изображение дрожит, и происходит перекрывание спрайтов. Подводя итог по данной теме, можно сказать: графика для данного жанра сделана неплохо, но бойцы, состоящие из набора объемных кубиков, — это уже старо.

Игорь Власов

Мнение Гэймера:
Добротный хоккей, кровавый и динамичный. Только вот претензий на суперхит многовато. А с такой графикой гэйма сия не так уж и крута, да и по играбельности - серединка на половинку.

Рейтинг 6/10



DIAMONDS 3D

Жанр: Трехмерный арканоид
Системные требования: 386DX40, 4 Mb RAM Windows 95

Итак, очередная игра на старую тему арканоида (издатель Varcon Systems Inc., разработчик The Wizard Works Group). Вроде бы в ней нет ничего интересного. Однако, надо признать два факта: во-первых, до нашего времени ни одна фирма так еще и не выпустила полноценного трехмерного арканоида, а во-вторых, сделана Diamonds 3D просто великолепно. Я думаю, у нее есть все шансы завоевать широкую популярность в кругу любителей подобных игр (и именно в нее будут до потери сознания резаться в рабочее время секретарши, доводя своих боссов до состояния легкого озверения).

Чтобы разбить зеленые кирпичики, нужно покрасить шарик во-о-он в той лунке!

Одиссея шарика и ракетки

Сущность игры — проста до безобразия (впрочем, смешно было бы ждать от нее квестового сюжета!). Внизу экрана есть небольшая пластинка. Передвигая ее мышкой, вы должны отбивать шарик. Если он пролетит мимо, то разобьет стекло (не беспокойтесь, экран монитора останется целым), и вы потеряете одну жизнь. Отбивая шарик ракеткой, надо стараться, чтобы он попадал по цветным кирпичикам вверху экрана. Когда разбиваете все кирпичики — переходите на другой уровень. Как видите, никаких существенных отличий от арканоида не наблюдается. За исключением того, что напрочь отсутствуют все бонусы. Однако есть несколько существенных доработок. Например, существует так называемый "режим прилипания". В правом нижнем углу игрового экрана расположен индикатор энергии. Он медленно и неуклонно растет вверх. Но если зажать левую кнопку мышки, то энергия начнет уменьшаться, зато шарик прилипнет к пластинке, и можно будет без проблем перевести его в нужное место. "Режим прилипания" очень помогает, когда на экране остается последний кирпичик. Просто его выбить было бы трудно, а так — нажал кнопку, подвел, отпустил.

Нет, с моим монитором все в порядке

Кроме того, в Diamonds 3D на прохождение этапа дается ограниченный период времени, как правило, минуты три. Если не укладываетесь, то не получаете в конце стадии призовых очков, что, в принципе, не так уж и страшно. (Хотя, для кого как: по собственному опыту могу сказать, что те, кому нравятся игры такого типа, одержимы одной целью — проникнуть в таблицу рекордов, так что для них эти очки будут важны).

В Diamonds 3D существует также несколько этапов, содержащих кое-какие мелкие хитрости. Например, шарик всегда выбивает белые кирпичики, и красные, как правило, тоже (он ведь и сам красный). Но вот чтобы разбить зеленый или синий кирпичик, вы должны перекрасить мячик в соответствующий цвет (для этого надо попасть в зеленую или синюю лунку, около одной из стенок).

Заключение

Учеными давно доказано, что человек любит повторения (именно этим и объясняется огромный успех многих игровых сиквеллов). Однако, если продолжение игры или ее клон выглядят гораздо лучше оригинала, то играть становится в десять раз приятнее. Пойдя по протоптанной дорожке, Varcon взяла за основу старый сюжет и создала красивую игру. И этого вполне достаточно.

Игорь Власов

Мнение Гэймера: ***Конкурентом самому первому арканоиду Diamonds 3D не станет, но время за ней поубивать можно.***

Рейтинг 6/10



Желаемое и Действительное

Жанр: 3D action
Системные требования: 486DX4-100 (Pentium), 8 (16) Mb RAM DOS

Cheat Codes

На экране Options заходите в Password и введите следующий код для перехода на желаемый уровень:

- Уровень 211 - TQBBBBBB13BB94B2 KLBTLBLMBZJG9BBB
- Уровень 331 - YQBJVBBBF7BB94BB QVBLNBBMB7QK9BBB

Вряд ли можно отыскать человека, который увлекается кино и не смотрел хотя бы одного фильма из фантастической трилогии "Чужие", с Сигурни Уивер в главной роли. Права на все три фильма принадлежат корпорации 20th Century Fox, голливудскому гиганту, являющемуся одним из столпов американского кинематографа.

Примерно в середине 1996 года 20th Century Fox передала лицензию на выпуск игры по трилогии "Чужие" таким фирмам, как Acclaim и Probe (одним из их совместных проектов был классический Mortal Kombat).

Желаемое

Пока Alien Trilogy находилась на уровне слухов и разговоров о ней, она казалась чем-то заслуживающим внимания, и вполне возможно, что неординарным. Само слово "трилогия", вынесенное в заглавие, рисовало в воображении три эпизода, каждый — по одному из фильмов. Хотелось верить, что первый такой эпизод будет мрачно-настороженным, подобно первому "Чужому", с многоуровнеавыми вентиляционными перекрытиями и гигантскими ангарами, но малым количеством противников. Второй эпизод рисовался как сплошное действие, в режуще-голубых тонах, с техникой, которой можно будет управлять (подобно Terminator: Future Shock). Третий эпизод — замкнутые пространства, коричнево-серые краски, и опять же минимум противников. Думалось, что между миссиями будут проигрываться видеоролики с участием принявших участие в съемках фильмов актеров, и если у издателей не хватит денег на то, чтобы пригласить Сигурни Уивер и Ланса Хенриксена (Бишоп), то пусть хотя бы поставят типажных актеров, способных их подменить... Атмосфера фильма, основанные на сюжете "Чужих" задания, проедающая металлические перекрытия кислота — кровь чужих, соратники по борьбе, дерущиеся плечо к плечу с тобой, и колонисты, которых надо спасать... В конце концов, ведь есть же ролевый квест по фильму — Aliens (разработчик — Cryo), совершенно потрясающий по графика, который, не претендуя на "трилогию", смог передать все те положительные моменты, которые сделали "Чужих" блокбастерами, собиравшими многомиллионные кассы и до сих пор позволяющими создавать по ним игры!..

Действительное

Извините, но все сказанное выше не имеет к игре Alien Trilogy ни малейшего отношения. Все сказанное — это, пафосно выражаясь, крик возмущенной и обманутой души. Alien Trilogy — типичный action в духе Wolfenstein (даже не DOOM!), не имеющий к фильмам никакого отношения, помимо того, что вашими противниками выступают пауки да сами чужие.

Прорисовка окружающей среды неплохая (не хуже, чем в Wolfenstein, во всяком случае...), но крайне однообразная. Путешествуя по первому уровню игры, я постоянно терялся, так как везде было все одно и то же, без каких-либо существенных отличий. В итоге я не столько стрелялся с пауками, сколько вглядывался в убого нарисованную карту уровня.

Монстры также не блещут артистизмом графического исполнения. Чужие — набор серых пикселей, по мере движения складывающихся в самые невообразимые сочетания. По количеству деталей, из которых они состоят, можно провести сравнение с зелеными бестиями в Hexen (когда играешь, они там появляются где-то так вторыми-третьими). Но по качеству прорисовки сравнение с Hexen попросту невозможно.

У противников в Alien Trilogy неплохой интеллект. В чем-то напоминает Fate: монстры носятся вокруг тебя, пытаясь забежать за спину, и стараются не попадаться под прицел винтовки. Собственно, драться с ними интересно, и это — все то хорошее, что можно сказать об Alien Trilogy. Что касается названных ранее пауков (которые откладывают в легких жертвы личинку чужого), то их поведение и методы боя скопированы с Protozoid Slimer из Duke Nukem 3D (каплеобразная зелень, взбирающаяся по ноге и принимающаяся активно откусывать куски лица).

К миссиям есть задания — дань текущей моде в жанре action. Характер заданий напоминает Eradicator, только в Eradicator они очень даже ничего, а в Alien Trilogy — тупые как пробка. Например, взорвать все бочки, чтоб "наши" подразделения смогли проникнуть на базу... И, само собой, получаемые игроком задания никаким образом не связаны с сюжетом фильмов.

Вот, собственно, и все. Добавлю, что оружие — стандартное, системные требования — завышены, программный модуль недоработан (на Pentium с 64 Mb RAM игра пожаловалось на то, что ей надо как минимум 8 Mb RAM, а так как их нет, то она и работать не будет!). И изображение очень темное, без возможности регулировки по яркости — так что, если у вас темный монитор, то забудьте об этой игре как о кошмарном сне... Впрочем, данная рекомендация действенна и вне зависимости от яркости монитора!..

Иван Самойлов



Мнение Гэймера: ***Не все то круто, что 3D, и не все то круто, что по хорошему кино сделано! Нет нормального оружия, ерундовые монстрики, однообразные лабиринты, и полное отсутствие свежих идей — вот вам Alien Trilogy.***

Рейтинг 3/10

ACE VENTURA

7th LEVEL.

Жанр: Комедийный аркадный квест
Минимальные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Windows 95

Комедийные рисованные квесты уровня Larry можно назвать редкостью. Ведь если не брать в расчет разную мелкую шушеру, то вспомнить подобные же игры будет не так-то и просто. Ну, разве что Space Quest с Роджером Вилко...

Вполне вероятно, что теперь будет вспоминаться еще и Ace Ventura, поставленный по одноименному фильму (в главной роли Джим 'Маска' Кэрри).

Ace Ventura издан под маркой 7th Level, его разработку осуществила Morgan Greek Interactive. Главными достоинствами игры можно назвать неплохое чувство юмора, точно переданную атмосферу фильма и динамичный игровой сюжет.

Для тех, кто не только не смотрел фильм, но и пребывает в полном неведении относительно того, что названный фильм может из себя представлять. Эйс Вентура — частный детектив, бесстрашный защитник животных, не страшащийся ничего и вызывающий хохот зрительного зала одним своим видом. На текущий момент в прокате находятся две части: "Ace Ventura" и, соответственно, "Ace Ventura II", причем вторая часть несколько слабее, чем первая, по качеству. Алгоритм фильма — стеб и туповатые приколы, главное достоинство фильма — само собой рвзумеется, Джим Кэрри, который может делать что угодно, но как бы глупо и по-идиотски это не было в действительности, со стороны это все равно будет выглядеть остроумным и смешным.

Игра является смесью квеста в чистом виде с аркадой, где от игрока требуется не столько умение чесать языком, сколько скорость реакции и быстрота соображения. Собственно, функцию чесания языком с успехом берет на себя главный персонаж, то бишь Эйс, произносящий по всякому маломальскому поводу такую прорву слов, что в сумме, если б переписать все сказанные им за период игры фразы, по объему вполне хватило бы на первый том собрания сочинений Ленина.

Квестовая часть Ace Ventura включает в себя ряд головоломок, не отличающихся чрезмерной сложностью (что и понятно — ведь это не ужвстик типа The 11th Hour, это комедия!). Как и седьмой Larry, игра разбита на ряд эпизодов, содержащих собственный внутренний сюжет. Игроку придется немножко походить, немножко поговорить, немножко подумать, что делать дальше, — но именно немножко. Любые "затыки" в прохождении без труда преодолеваются при помощи Вудраффа, напарника Эйса, снабжвющего его детальными советами по каждому этапу прохождения. К вопросу о знании английского: для прохождения он не слишком-то и требуется, достанет и словаря, но учтите — без способности воспринимать со слуха членораздельную английскую речь вы не поймете двух третей шуток.

Аркадная часть Ace Ventura предстает как двумерная аркада, суть которой заключается не в том, чтобы перебить сотню-другую окрестных обитателей, а в способности увернуться от лазерного луча, проплыть через подводные рифы, догадаться сделать то-то и так-то, суметь мгновенно среагировать на падающую сверху глыбу льда — и так далее.

Отрицательные черты игры: отсутствие субтитров, невозможность прерывать ролики, одно-единственное сохранение, и невозможность начать игру сначала — вас сразу же ставят на то место, где вы прервали игру в прошлый раз (нечто по типу автосохранения; хочешь начать играть сначала или пересмотреть стартовый ролик — делай переинсталляцию).

Иван Самойлов

Раскладка клавиатуры
F1 — Хинты
F2 — Сохранение
F3 — Загрузка
F4 — Radio Watch
F5 — Настройка звука и музыки
ALT F4 — Выход из программы
SHIFT ESC — Аналогично
ESC — Откат в основном меню
+/- — Изменить громкость в целом
SHIFT +/- — Изменить громкость речи и шумов
CONTROL +/- — Изменить громкость музыки
***** (keypad) — Отключение звука
PAUSE — Пауза или перезапуск анимации

ACE VENTURA



■ Злодей готовится лохитить орленка из гнезда, а Эйс готовится противостоять ему. В гнезде — "олеренная" мартышка



■ Обиталище Эйса — зверинец, на каждой лолке ло зверю, и лустует только холодильник



■ Эйс, несмотря на лротесты, десантирован под воду — там и лройдет лервый элизод игры

Мнение Гэймера: ***"Если охота посмеяться и поприкалываться - то эта гамеса в самую точку. Музычка классная. Но как квест... Динамично - вот и вся радость."***

Рейтинг 6/10

REVIEW

DEUS



Жанр: 3D action + RPG
Сист. требования: 486DX-33 (486DX4-100), 8 Mb RAM
DOS, Windows 3.1, Windows 95

В изданной на Readysoft ролевой игре DEUS вы становитесь охотником за людьми, живущим на премии от поимки преступников. Видимо, в 22 столетии эта славная профессия получит свое логическое продолжение, помноженное на техническую оснащенность как охотников, так и их жертв.

Джунгли, горы, пещеры и болота



Террористы захватили научную станцию на планете Alcibiade, и контора под названием AWE (Alien World Exploration) наняла вас для того, чтобы не только обезвредить их, но и сохранить станцию. Дело осложняется еще одним "пустячком". Сразу после посадки на планету вы столкнетесь с механическим монстром и потеряете в результате сражения все оружие, все продукты питания и почти все снаряжение.

Так что начинать покорение неизведанного мира вам придется с голыми руками, в бою добывая все необходимое у врагов.

Разработчики из Silmarils заботливо создали для вас этих свмых врагов в симпатичной 3D SVGA графике, поместив их в не менее симпатичные аккуратно прорисованные пейзажи.

Радуют не завышенные аппаратные требования, на минимальной конфигурации вполне прилично идет даже разрешение 640x480, но если нужно, легко можно переключиться в 320x240.

В джунглях, горах, пещерах и болотах вас поджидают противники, каковых наберется более сорока видов. Скучно не покажется. От первобытных людей, йети-людоедов и диких животных до террористов будущвго с суперсовременным оруживм и даже роботов.

Приятно то, что противники разнообразны не только по внешнему виду, но и по тактике ведения боя. К каждому нужен "индивидуальный подход". Учитывайте человеческий фактор, короче говоря.

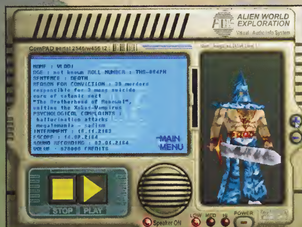
Враги — это далеко не все, о чем вам придется побеспокоиться, чтобы выжить на Alcibiade. Игра происходит в реальном времени, со сменой дня и ночи. А что человеку нужно с утра? Правильно, как минимум, позавтракать и попить чаю. Иначе какой из него боец? Ослабнет от ран, погибнет. Поиски пропитания и воды — немаловажная задача.

Помимо пропитания, на незнакомой планете нужно внимательно следить за своим здоровьем, что позволяют делать индикаторы температуры тела, кровяного давления, массы тела и т.д. Заметив неладное, призывайте на помощь все свои медицинские познания и лечитесь с помощью аварийного набора лекарств. Антибиотики, витамины, аспирин, плазма крови, дезинфектант — при правильном использовании все это становится немалым подспорьем в борьбе за выживание.

А помните поговорку: "Встречают по одежке..."? Забота о своем гардеробе никогда не бывает излишней. Что больше подходит для данной ситуации — костюм из змеиной шкуры? Или из медвежьей? А может, космический комбинезон? У запасливого охотника за людьми все должно быть под рукой.

На стыке жанров

Нвхождение различных предметов и превращение их во что-нибудь полезное — это очень смахивает на элементы классического квеста. Ну так вот, они в DEUS тоже есть. Если хорошенько обчищать карманы поверженных

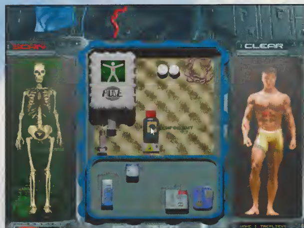


■ Один из списка террористов. Найти и убить их всех — вот за что вам платят деньги



■ Начиная с кулаков, вы проходите нелегкий путь от примитивного меча до огнестрельного оружия

DEUS



Походная аптечка очень пригодится на незнакомой планете


Пейзаж красивый, особенно когда на копу восседаешь не ты

ных врагов и не лениться осматривать попадающиеся на пути строения, можно разжиться массой всяческих полезных вещиц. Одна беда, бедняга DEUS все-таки не железный и не может тащить на себе больше 50 килограммов, так что с чем-то придется расставаться.

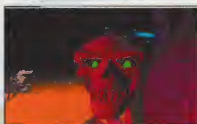
Если уж в игре появились признаки квеста, значит, жди головоломок. И это верно, головоломок и ловушек тут хватает, так что есть чем заняться тем, кто любит не только руками махать.

Сражений, правда, здесь тоже много, что есть, то есть. Можно, конечно, мимо врагов просто пробегать, гоняться за вами они не станут, но у них в карманах иногда такие полезные вещи попадаются... Впрочем, некоторых без боя все-таки не обойти.

Для любителей повоевать здесь есть где развернуться. Масса видов оружия, от ножа, копья и лука со стрелами до пистолетов, автоматов, гранатометов и всяких лазерно-фотонных штучек. У каждого оружия свои характеристики, которые полезно знать и уметь использовать.

К недостаткам игры можно отнести не очень удобный интерфейс. То есть для квеста он бы подошел идеально, но это же далеко не квест! Здесь сражаться надо. А как прикажете сражаться, если, например, на ходу стрелять невозможно, для каждого выстрела приходится останавливаться. Чтобы выбрать оружие для боя, нужно проделать массу манипуляций мышью или с клавиатуры.

Если к этому добавить отсутствие меню настройки управляющих клавиш, становится грустно. Можно сказать, что попытка объединения 3D action, RPG и приключенческих элементов квеста в "одном флаконе" удалась разработчикам только за счет некоторого ущемления самой "боевой" части игры.


Погибая, попадаешь в ад, где для тебя уже зарезервировано место

Тем не менее, игра интересная, с увлекательным сюжетом, в котором все "как в жизни". Например, если герой сильно изранен в бою, он не уснет без снотворного. Пустячок, а приятно. И, должен сказать, таких "пустячков" в DEUS много.

Роман Кутузов


Людоеды — это далеко не самое страшное, что есть в DEUS. Но и они вполне способны утолить свой голод за ваш счет!

Мнение Гэймера: ***Совершенно потрясающие мувики, оба те, которые есть. Чтобы посмотреть финальный мувик, показываемый при гибели героя, я дал убить себя несколько раз! А по отношению к самому Deus... Оригинальность - вот что здесь самое главное (хотя для многих это станет недостатком - слишком необычно!). Silmarils, правда, частично копируют сами себя, так как нечто в подобном роде у них уже было. Но как бы то ни было: глубоко продуманная и необычная игровая среда, многообразие предоставляемых возможностей... Подкачало разве что управление: оно нестандартное, и к нему надо долго привыкать.***

Рейтинг 7/10

REVIEW

BLAM! MACHINEHEAD

Жанр: 3D action
Системные требования: 486DX-33 (рекомендуется Pentium), 8 Mb RAM DOS

Blam! - новая игра или плагиат?

"Кто не успел – тот опоздал". Этот принцип общеизвестен. А все общеизвестные принципы, само собой разумеется, применимы в любой области человеческой деятельности. Не стали исключением и компьютерные игры, как самостоятельный жанр современного шоу-бизнеса. Стоит кому-то родить идею, способную приносить прибыль, как ее тут же начинает эксплуатировать всякий, кому не лень, стараясь правдами и неправдами втиснуть ее в свою продукцию. Причина этой кипучей деятельности кроется в том, что, пока идея сохраняет свою новизну, народ будет покупать основанный на ней товар, при этом частенько забывая поинтересоваться, насколько хорошо данная идея реализована в конкретной игре. Естественно, любителям "ковать железо, пока горячо" приходится ловчить, внося в идею какие-то общие изменения, иначе законный "родитель" подаст в суд, совершенно справедливо обвиняя конкурента в плагиате.

Ярким примером вышесказанного может служить BLAM! Уже через минуту-другую после запуска игры начинаешь понимать, что перед тобой – исковерканный вариант великого Descent фирмы Interplay. Очевидно, создателям игры показалось разорительным просто купить графическое ядро Descent, и они попытались "честно" обойти это препятствие, т.е. создать свой вариант, позаимствовав все лучшее у первопроходцев. Ну, а поскольку они еще и поспешили (а вдруг кто-нибудь еще попробует сделать то же самое?), то конечный продукт вышел, прямо скажем, не ахти.

Графическое ядро

Графика BLAM! бедновата. Если в Descent главными притягательными силами служат ПОЛНАЯ СВОБОДА перемещения и умопомрачительные нагромождения лабиринтов, а непосредственно графика отходит на второе место, то для BLAM! с его архитектурными и пространственными ограничениями именно графика должна была стать главным плюсом. Должна была, да не стала.

По сути дела, внешне BLAM! повторяет первый Descent. Враги-роботы по-прежнему представляют собой угловатые конструкции, составленные из многоугольников. Окружающая среда – большей частью равнина, местами изрезанная глубокими оврагами. Нарисовано все это грязновато-тусклыми цветами, со временем сливающимися для глаза в одну малопонятную мазню. Некоторые районы закрыты стенами, которые имеют одно общее сходство – непреодолимость. Их надо открыть (о том, как это сделать, мы еще поговорим).

Со свободой передвижения в BLAM! туго. Вы на Земле, а не в космосе, невесомости нет, вследствие чего двигаться вертикально вверх или вниз невозможно. Нельзя забираться на высокие горы или на крутые склоны оврагов. Летать ваш кораблик тоже не обучен, так что остается только один старый DOOM'овский способ – прыгать с разгона от края обрыва на вершину холма, стоящего рядом. Кроме того, при поворотах названное транспортное средство сильно покачивает, точно пленника зеленого змия (причем, судя по амплитуде, раскачивание это



■ Подбитый вертолет-робот доживает последние мгновения, истекая пылающим топливом



■ По роботу-пауку произведен выстрел самонаводящейся ракетой. Результат превзойдет ожидания...



■ Наглядный пример того, что случается, когда вас зажмут в узком проходе



■ На прицеле - кокон роботов, тихонько висящий на опоре высоковольтной линии электропередач

вызвано не каким-то там "Абсолютом" или "Распутиным", а самым что ни на есть великим продуктом русского рынка – "бормотухой").

Сюжет

Сюжет одновременно и прост, и туманен: вы сидите в кабине маленького и юркого (по замыслу создателей, а на самом деле – в зависимости от вашего процессора) кораблика, который находится в районе (уровне), населенном всякими механическими пакостями – тут и миниатюрные вертолетики, и пауки, и похожие на угловатых манекенов человекоподобные роботы, и большие боссы, представляющие собой вообще черт знает что.

В принципе, на каждом уровне стоящие перед вами цели различны. Иногда просто надо перебить врагов, иногда надо уничтожить какие-то конкретные объекты, иногда – наоборот, защитить дружественный объект (например, во втором задании требуется провести поезд через занятый врагами район). Об этих целях вам сообщит компьютер в виде бегущей строки перед началом задания. Так что будьте внимательны!

Оружие

На мой взгляд, третьим (после графики и аппаратных требований) достоинством\недостатком в играх, подобных рассматриваемой, является набор оружия. На первый взгляд, этого добра в BLAM! навалом. Но, к великому моему сожалению, арсенал совершенно не проработан. Количественно есть около десяти видов приспособлений для уничтожения всего, что движется и шевелится. Правда, большую часть этого набора еще придется поискать, но это не беда. Настоящая беда в том, что, по сути дела, оружие делится всего на три типа: ближнего действия, дальнего действия и управляемое (т.е. самонаводящееся). К первому типу можно отнести два пулемета, у которых бесконечный боезапас, и огнемет. Последний – вообще самое бестолковое оружие. Я, честно говоря, так и не понял, зачем он нужен в принципе – прицелиться трудно, а вред врагам наносится небольшой. Пулеметы – универсальное средство от всех болезней, но против боссов их применять не очень практично, поскольку уж больно долго вам придется стрелять. А так, игру можно выиграть при помощи одних только пулеметов.

Оружие дальнего действия – это ракеты и спецсредства (среди последних есть и нечто вроде энергетических пушек). Летят они по прямой, ущерб противнику наносят приличный. Однако, точно прицелиться трудновато, да и мелкие враги, как правило, успевают увернуться.

Самонаводящееся оружие – тоже ракеты, только на этот раз противника можно поймать системой наведения, и после выстрела ракета последует точно к цели, как бы враг там ни дергался.

Короче говоря, весь этот набор мы уже не раз видели в других играх, а нарисован он, как в классическом F19, великом хите 80-х годов.



■ Точное попадание по врагу иногда приводит к поразительным результатам...

Краткое руководство по выживанию

При прохождении очередного уровня, прежде всего, не спешите. Первая причина для этого – иногда прямо рядом с вами могут находиться ловушки.

REVIEW

На самом первом уровне, например, перед вами стоит множество бочек. Буквально через парутройку секунд из трубы рядом вырвется струя пламени. Она ласково оближет бочки, и те от избытка чувств взорвутся. Если вы никуда не двигались, то вреда это вам не нанесет, а иначе – приятного мало.

Вторая причина не спешить – надо успеть запомнить поставленные перед вами цели. К тому же, некоторые части текущего уровня огорожены стенками, которые требуется опустить. Для этого надо найти светящиеся цифры. Это – своеобразные ключи, которые вы "вставляете" в так называемые изменители реальности. Последние похожи на невысокие круглые сооружения, на крыше которых тоже светятся цифры. Ваша задача – найдя цифру-ключ, затем наехать своим корабликом на изменитель с соответствующим номером. Он опустит стены.

Учтите, что некоторые изменители и ключи лежат на вершинах холмов, и добраться до них вы можете только прыгнув с разгона с края ближайшего обрыва.

Открыв все стены, уничтожьте коконы, попутно отстреливая падающихся под ноги врагов и вообще все, что увидите. Некоторые огромные ящики от выстрелов взрываются, и вы можете поживиться их содержимым. Враги тоже оставляют кое-какие полезные предметы после своей кончины, в основном ракеты разных видов.

С интеллектом у врагов совсем плохо, и вы легко избежите попаданий из их оружия, если будете хоть немного маневрировать. Простейший маневр: все время смещаться в сторону. При встрече с боссами, у которых броня толста, а пушки уж больно большие, иногда имеет смысл заскочить за холм и, чуть-чуть выглянув оттуда, применить самонаводящееся оружие.



■ Еще одно приятное мгновение - очередной враг превращается в облако пламени и мелких запчастей



■ Самый верный способ расправы с вертолетами - ракетный залп

...И несколько слов напоследок

Итак, стоит ли играть в BLAM!? Сложный вопрос. Если вы прошли на всех уровнях сложности Descent I & II, а душа прямо-таки алчет чего-то подобного, то попробуйте BLAM! Ну, а если Descent на вас впечатления не произвел, то тратить время на BLAM! – бессмысленно.

Андрей Шаповалов

Коды уровней

Если появится желание сыграть в BLAM!, то вот вам коды всех уровней. Простейший способ решить для себя, тратить на эту игру время или нет – попрыгать с уровня на уровень. Вдруг понравится?

Уровень	Код
1.2	Q58NM LDZCQ 4HWGE
1.3	TDM75 UH8OT X06BE
1.4	VO1PP JCP6V H4ULJ
2.1	OF2OF OHX8Y OE95W
2.2	42W3T JGK-P 5K5H7
2.3	VR4T2 6EZD5 SHCMM
2.4	1NBCX CXVI6 PA3K1
2.5	ZFOXD Y5KXJ Q2NGZ
3.1	2XVSD AHO3J S2MF
3.2	WOJ8H 3Y8-D -7FRU
3.3	THYDH OMZDU 3CZFK
3.4	1SOJ3 13OBP V2MW8
4.1	YCTS6 PUUKS 28SD1
4.2	Q29LH UDUY4 21FSD
4.3	WS7Y6 HQPIW BOFGK
4.4	2RHK4 RB9RU Z1IT2
Конец	UP405 C42R1 2MP3P



Мнение Гэймера: ***Перевирая название игры, хочется выразиться одним словом – ШВАХ!!! Нет, господа, по мне уж лучше примитивный DOOM о двух ногах, чем заторможенные двигатели местного плав-лет-ход-средства! Тупая игрушка, даже для 3D action.***

Рейтинг 5/10



THE INCREDIBLE HULK: THE PANTHEON SAGA

EIDOS INTERACTIVE

REVIEW

THE INCREDIBLE HULK

Жанр: Аркада
Системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM

В последнее время обычным делом стали случаи, когда старые игровые хиты переводятся с одной платформы на другую, подчас без каких-либо видимых изменений. Примером такого подхода является The Incredible Hulk от Marvel Comix. Года два назад это была довольно-таки крутая аркада для 3DO. Но, когда на дворе 1997 год, она смотрится убого. Перечислю двв самых больших (на мой взгляд) недостатка. Во-первых, многие российские игроманы "переваривают" аркады только с квестовой приправой. Народу надоело тупо нажимать на кнопки и крушить "плохих парней", хочется еще и головой подумать. Ну, а во-вторых, 320x240 — это убого. Это очень убого...

Жил-был сильный парень...

История у игры такая. На далекой планете жил себе мирно, никого не трогая, большой зеленый гуманоид. Но тут появились злые пришельцы и порядочно ему насолили, а именно: взяли да посадили его в клетку, и перевезли на свой корабль. Но зеленый гигант оказался не промах, клетку разломал, робота-охранника разобрал по винтикам... И пошел громить все подряд. Ну, а вы должны помочь ему в этом непростом деле. Общая цель — вернуться на родную планету. Как говорится, "дешево и сердито".

Для прояснения ситуации могу еще добавить, что герой взят из популярных американских комиксов. Комиксовый герой не требует глубинных философских основ, закладываемых в фундамент сюжета. Оно и понятно — иначе был бы это не комикс, а кантовская "Критика чистого рвзума" в картинках...

Kombat в стиле Crusader

Все игровые события и сражения вы наблюдаете спереди-сверху. То есть практически то же самое, что и Crusader. Приплюсуйте возможность орудовать ногами, руками, а также всем, что попадется под руку. Здесь игра чем-то смахивает на Kombat. Ударов, правда, всего два, но зато вств апперкот и целых три магических заклинвния. Кроме того, используя клавишу Ctrl, можно бежать. Главный герой, которого зовут Хулк (или Халк — на ваше усмотрение) обладает огромной силой, но прыгает при этом весьма неуклюже. Удары тоже коротенькив, рассчитанные на ближнюю дистанцию. Зато, подобно наученной обезьяне, Хулк/Халк может поднимать ящики и швырять их во врага.

Ваши противники, как правило, роботы. Ну что про них можно сказать? Во-первых, они страшно тупые. Во-вторых, у героя постоянно восстанавливается жизнь (если, конечно, вы не играете нв уровне HARD), так что убиваются враги с двух пинков (в прямом смысле этого слова). Иногда попадаются стреляющие летающие тарелки — за которыми приходится гоняться, стараясь запрыгнуть на них задом (извините на техническую подробность). А так, в принципе, игра легкая.



Тот робот за загородкой и не подозревает о том, что через мгновение ему на голову бухнется здоровенный кованый металлом ящик!

Идем!!! - Куда??? Ну, это уже второй вопрос!

Цель каждого уровня — постараться выжить и найти дверь, ведущую на следующий этаж. Возможности сохраняться в игре нет (после прохождения уровня вам выдается пароль на следующий этаж). Найти выход, как правило, нетрудно (почему-то сразу приходит на ум Crusader, где на прохождение миссии уходило от 30 минут и больше), надо только по возможности нажимать (опечатка, читай — "разбивать кулаком") всевозможные переключатели и генераторы, расположенные на стенах. Кроме того, некоторые двери не открываются, а выламываются (не свое, не жалко).

Иногда на уровнях встречаются минные поля. Их требуется либо быстро пробегать, либо пропрыгивать. Зеленые энергетические заборы отключаются выключателем. Если хотите использовать лифт — становитесь на платформу, и она сама поедет вверх или вниз. Иногда встречаются места, расположенные на высоком карнизв, допрыгнуть до которых нввозможно. Подтвщите к этому месту несколько ящиков и прыгайте с них. Падать можно с любой высоты — Хулку/Халку это без разницы, у него к падениям, должно быть, врожденный иммунитет. Как у кошки.

Заключение

The Incredible Hulk, скорее всего, понравится заядлым любителям аркад и драк. Остальные пройдут первый уровень и забросят эту игру куда подальше. Так что — определяйтесь с собственными вкусами.

Игорь Власов

Мнение Гэймера: ***Ну чего, примитивная аркада, без всяких закидонов на гениальность и уникальность. Так, под настроение пойдет. На большее и не рассчитана.***

Рейтинг 5/10



Быстрее из коридора — пока не заработали лазерные пушки



Он бежал, а сзади одна за другой рвались мины...

GUIDE

DIABLO

Жанр: 3D action + RPG
Технические требования: 486DX2-66 (Pentium)
8 (16) Mb RAM. Windows 95

Все новое — это хорошо забытое старое

Не так давно компания Blizzard Entertainment, ставшая знаменитой после выхода Warcraft II, выпустила в свет новое свое творение — игру Diablo. Разработчики утверждают, что перед нами творение, вобравшее в себя новейшие технические и дизайнерские достижения. И это их утверждение было первым, что меня насторожило (к тому времени я еще не удостоился чести созерцать Diablo вблизи). Слишком часто я слышал подобные заявления и слишком часто они оказывались чистой воды липой.

Ну и как же Diablo? Что ж, давайте посмотрим на сей шедевр повнимательнее.

Сначала немного о технической стороне дела. К сожалению, игра идет только под Windows 95. Так что если у вас эта ОС не установлена, все нижеследующее можете и не читать.

Если вы читали материалы по Diablo в разных журналах или на Интернете, то уже, наверное, смирились с мыслью, что для игры вам понадобится Pentium. Спешу вас обрадовать: вопреки всему, скорость процессора для Diablo не очень важна — играть можно и на 486DX2-66 (клянусь всеми святыми, что можно, — сам пробовал!). Куда более важна оперативная память. Минимум — это 8 мегабайт (при игре для одного игрока), но игра ВЕСЬМА ПРИЛИЧНО тормозит, хотя и не смертельно. Собственно говоря, главная проблема — медлительность при загрузке сохраненных игр. Вам придется запастись терпением. А вот если у вас есть 16 мегов, тем более 32 — ну, тогда все сразу пойдет быстрее. На Multiplayer с несколькими участниками вам потребуется МИНИМУМ 12 мегабайт оперативки.



Теперь перейдем к так называемым "дизайнерским находкам". Фирму Blizzard я уважаю, но с их заявлениями о "новом подходе" к сему вопросу категорически не согласен. Причина?

В старые добрые времена, когда 286-ой компьютер был мечтой многих, а 386-ой уподоблялся вершине технической мысли, недосягаемой в своем совершенстве, была такая интересная игрушка под названием The Summoning. Это была RPG (ролевая игра) с видом "сверху-и-сбоку". Вдаваться в детали я не собираюсь, поскольку дело это старое, да и сама игра не прижилась — уж больно сложные и заумные в ней были головоломки. Но подход к графике, способностям героя, разрешению сюжета и прочее у Summoning были на то время новаторские, и я сильно жалел, что их никто на вооружение не взял. И вот, пожалуйста, спустя столько лет появился Diablo. Разработчики последнего решили, что по прошествии такого промежутка времени о предшественнике никто и не вспомнит и нагло выдают свое творение за гениальное изобретение. Не верьте им, честные люди русские! Если сравнить характеристики двух игр, то окажется, что Blizzard беззастенчиво переняли большую часть находок старого The Summoning. Конечно, графика, звук и мультики в счет не идут — тут разрыв уж больно велик. Кроме этого, есть у Diablo и несколько собственных удачных находок, но, повторяю, суть нового "шедевра" — позабытая старая идея.

В числе же несомненных достоинств Diablo можно указать:

- случайную генерацию лабиринтов (каждый раз, когда вы начинаете игру с самого начала, лабиринты генерируются по-новому, так что слепого повтора прошлого похода не будет);
- неплохую графику (но можно было и лучше);
- отличные звуковые эффекты при брождении под землей;
- интересную систему магии;
- большой набор оружия, доспехов и других вещичек;
- сетевую и интернетовскую игру, включая режимы "cooperative" и "deathmatch".

Однако, наряду с достоинствами есть и не менее серьезные недостатки. Среди них особо стоит отметить:

- занудность прохождения (вам все время приходится тратить ОЧЕНЬ МНОГО времени просто на прогулки по уже пройденным лабиринтам). Если у вас плохо с терпением, то вам, скорее всего, быстро надоест играть;

- слабоватый сюжет;
- прозрачные стены (лично меня они страшно раздражают, не давая нормально сориентироваться);
- невозможность автоматического восстановления здоровья\маны по прошествию времени (вам придется искать\покупать целебные зелья).

Сюжет

1. Приход тьмы

Сюжет у Diablo не нов и не особенно оригинален. Я вынужден на нем остановиться, так как из вступительного мультика ничего вразумительного понять нельзя.

Итак, давненько когда-то, в некоем царстве-государстве под названием Хандарас (Khandaras) взяла да и объявилась таинственная злая сила. Первым делом она ввергла королевство в гражданскую войну, в результате чего все хорошие друг дружку перебили, к великой радости всякой нечисти, которая тут же вылезла на свет божий и дввай себе терроризировать несчастное мирное население.

И все шло для супостатов гладко, пока не появились ВЫ.

Согласно добытым вами сведениям, центром сосрвдоточения нечисти стал старый город Тристрам (Tristram). В нем имеется кафедральный собор, построенный на руинах древнего монастыря. Темными безлунными ночами по залам собора проносятся мерцающие огоньки и слышны жутковатые звуки.

Но самое интересное — при всем этом в городишке еще остались живые люди. Людишки эти знают кое-что, могущее помочь справиться с врагами рода человеческого, но проблема вся в том, что в городок никто не ходит и у них ничего не спрашивает.

А спросить стоит, ибо все ныне происходящее связано с темным прошлым этого города и его жителей. И началом всему стало

2. Безумие короля Леорика

Родился Леорик (Leoric) в северном королевстве Вестмарч (Westmarch). В Хандарас он пришел в качестве святого воинв, исповедующего Закарум (Zbkarum), религию Света. Он объявил себя королем (хорош святоша, нечего сказать!) и решил воздвигнуть себе замок недалеко от города Тристрам. Получилось так, что и город, и замок короля оказались построены на месте древнего монастыря магов-воинов. По слухам, их сила продолжала пребывать в пределах разрушенной обители.

Народ Хандараса быстро признал Леорика полноправным королем, ибо правил он справедливо и мог защитить подданных от сил Тьмы. Однако, по прошествии времени характер Леорика изменился. Он убедил себя, что кругом — одни предатели и завистники, королевский двор прогнил на корню (это правильно), ближайшие советники замышляют недоброе против него, а верить можно только одному архиепископу Лазарю (Archbishop Lazarus). Уверовал король и в то, что его родина, Вестмарч, собирается напасть на Хандарас. Поэтому он решил обмануть злодеев и объявил войну первым, послав свою врмии и советников на север, где их ждалв неминуемая смерть.

Спустя немного времени пропал единственный сын Леорика, принц Альбрехт (Albrecht). Король впал в бешенство и тот остаток разума, который еще теплился в его воспаленном мозгу, стремительно улетучился в неизвестном направлении. Он решил, что его сына выкрали жители Тристрама в качестве протеста против войны с Вестмарчем. В поисках Альбрехта король уничтожил большую часть города, а тех жителей, кто, по его мнению, отказывался сообщить правду, казнил.

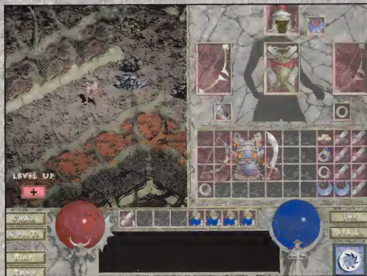
Решил было Леорик сжечь остатки Тристрама, но тут до него дошли вести о разгроме его армии в Вестмарче. Лачданан (Lachdanan), великий герой церкви и капитан королевской гвардии, прибыл в Тристрам с остатками своих людей. Видя, что король стал совершенно невменяем, он начал умолять Леорика отречься от трона. Тот, ясное дело, отказался наотрез, обвинил Лачданана в предательстве и приказал своим телохранителям убить его. В стенах собора в Тристраме вспыхнуло ожесточенное сражение между охраной короля и солдатами Лачданана. Шло сражение долго и постепенно переместилось в подземные лабиринты.

Молодость и здоровый образ жизни взяли свое, и Лачданан лично нанес смертельный удар Леорику, хотя сердце его в это мгновение было наполнено грустью, ведь пришлось ему предать того самого короля, которому он поклялся в верности. Что и говорить, присяга для настоящего солдта — дело нешуточное.

Умирая, мерзавец Леорик проклял Лачданана и его людей, обрекая их на вечное существование в виде вурдалаков и прочей нежити. Вот тебв и награда за доброе дело...

Итак, в Тристраме путника ждут легионы тьмы и их хозяин впридачу, таящийся в самом глубоком подземелье.

Что ж, придется вам сей чудный город навестить и у Diablo погостить.



Персонажи

Для победы над силами тьмы вам предлагается побыть в шкуре одного из трех персонажей. Все они — люди (слава Богу, нет никаких эльфов и всяких прочих гномов!), но у каждого своя специализация. Давайте рассмотрим их по порядку.

Первым, как и полагается, будет **ВОИН (The Warrior).**

Воин — он и в Африке воин. Сильный, выносливый, имеет огромный запас здоровья. Но, как и подобает работнику ножа и топора, с мозгами у него туго, поэтому и магические способности у него слабоваты.

Особая способность: может ремонтировать предметы (заклинание).

Причина прихода в Тристрам: воины бывают разные, начиная с благородных паладинов и заканчивая беспринципными наемниками. Слухи о кончине короля Леорика и о якобы имеющихся в подземных лабиринтах сокровищах привлекли в город многих подобных людей.

Вторым возможным персонажем выступает **КОЛДУН (The Sorceror).**

Он тоже фигура известная. Парень башковитый, даже чересчур. Поэтому магические способности у него — наивысшие. Причем излишние занятия магией явно пошли ему во вред — здоровье слабовато.

Особая способность: может перезаряжать посохи (заклинание).

Причина прихода в Тристрам: хотя колдунов и немного, некоторые из них пришли из далекого Востока, что собственными глазами узреть ужасы, таящиеся под руинами собора в Тристраме и решить, стоит ли пытаться покончить с укрывшимся там злом. Есть у колдунов и менее благородные мотивы — они хотят завладеть книгами и магическими свитками из подземелий.

Третьего персонажа я называю **ВОЛЬНЫМ СТРЕЛКОМ**, хотя возможен и другой перевод **(The Rogue).**

Это — нечто среднее между двумя предыдущими персонажами. Вольный стрелок — женщина, здоровье и магические способности у нее приблизительно на одинаковом уровне.

Особые способности: может обезвреживать ловушки (заклинание) и очень быстро стрелять из лука (так что в воздухе просто висит цепочка из стрел).



Причина прихода в Тристрам: вольные стрелки или, как их еще называют, Сестры Невидящего Ока (Sisters of the Sightless Eye) представляют собой нечто вроде тайного общества слабых на вид, но смертельно опасных в бою противников. Они пришли в город, дабы испытать себя в борьбе с нечистью и поискать спрятанные сокровища, до которых большие охотники.

Характеристики персонажа (Character)

➢ ***Сила (Strength)*** — физическая сила персонажа, отвечает за величину наносимого врагу вреда оружием ближнего боя и за вес оружия, которым персонаж может действовать.

➢ ***Магия (Magic)*** — способность заучивать и творить заклинания. Отвечает за силу и уровень доступного заклинания, а также — за размер запаса маны (магической энергии).

➢ ***Ловкость (Dexterity)*** — быстрота действий. Эта способность отвечает за качество луков, которыми может пользоваться персонаж, быстроту стрельбы из них и точность попадания в цель.

➢ ***Живучесть (Vitality)*** — обозначает способность персонажа переносить тяготы и лишения в борьбе с Diablo. Определяет (по хитрому алгоритму) значение здоровья персонажа.

➢ ***Base*** — базовое (изначальное) значение той или иной характеристики.

➢ ***Now*** — текущее значение той или иной характеристики.

➢ ***Armor Class*** — класс брони (защита от ударов оружием).

➢ ***To Hit*** — точность удара (выстрела) персонажа.

➢ ***Damage*** — наносимый врагу вред от удара (определяется суммой наносимого вреда текущим оружием плюс дополнительный вред за счет надетых колец и амулетов).

➢ ***Resist Magic*** — общий показатель сопротивления магии (защита от магии).

➢ ***Resist Fire*** — показатель защиты от огня (соответствующей магии и эффектам от взрывов и ловушек).

➢ ***Resist Lightning*** — показатель защиты от молнии (соответствующей магии и эффектам от ловушек).

➢ ***Gold*** — количество золота, которое персонаж НЕСЕТ С СОБОЙ (если у вас в нычке припрятан дополнительный запас, то здесь он отображен не будет).

➢ ***Life*** — жизнь.

➢ ***Mana*** — мана (энергия для заклинаний).

➢ ***Level*** — достигнутый персонажем уровень опыта. С возрастанием уровня опыта увеличиваются способности и характеристики персонажа (у каждого класса — воина, колдуна и вольного стрелка — этот процесс продвигается по-своему).

➢ ***Experience*** — набранные персонажем очки опыта (очки выдаются за выполнение определенных действий — решение логической задачи или квеста, уничтожения n-ного количества чудовищ).

➢ ***Next Level*** — количество очков опыта, нужное для перехода на следующий уровень.

Магия

Я даю описание лишь тех заклинаний, которые встретил при игре. Вполне возможно, что вам попадутся и некоторые новые. Однозначно, я не затрагиваю заклинания, действующие только на Multiplayer, — как мне кажется, если вы сподобились сцепиться с товарищем или, того хуже, выйти в battle.net, вы уже сможете во всем разобраться и без моей скромной помощи.



FireBolt ⇨ выстрел огнем, действует на одного врага. При повышении уровня персонажа растут скорость полета огненного шара и точность попадания.



FireWall ⇨ огненная стена протягивается между двумя ближайшими предметами обстановки (стенами, факелами, бочками). Враги могут иногда пройти через такую стену, но редко. К сожалению, очки опыта за убийство врага этим заклинанием персонажу не даются. Действует в течение 60 секунд, с повышением уровня персонажа повышается время действие заклинания.



Flame Wave ⇨ та же огненная стена, но только она движется в выбранном вами направлении. Вред врагам наносится такой же, как и предыдущим заклинанием.

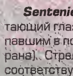


Fireball ⇨ выстрел огненным шаром, взрывающимся при соприкосновении. Наносимый вред распространяется на район площадью в 9 квадратов. При повышении уровня опыта персонажа растут скорость и сила заклинания.



Apocalypse ⇨ действует на всех чудовищ, видимых персонажу. Убивает почти всех слабых и средних чудовищ.

Senteniel ⇨ в воздухе появляется большой летающий глаз, который стреляет по всем врагам, попавшим в поле его зрения (приблизительно пол-экрана). Стреляет глаз огненными зарядами силой, соответствующей силе заклинания Firebolt, имеющегося у вас. Если у вас нет этого заклинания, то сила выстрела глаза равна первому уровню. Время действия заклинания — одна минута двадцать секунд.



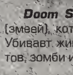
Guardian ⇨ из земли показываются головы змей, которые стреляют по всем врагам, попавшим в их поле зрения (примерно один полный экран). Стреляют они более мощными и быстрыми огненными зарядами, чем Sentiniel.



Golem ⇨ из земли вылазит голем и начинает атаковать врагов. Он действует до тех пор, пока не убьет всех врагов или его самого не убьют.



Doom Serpents ⇨ выстрел маленьким витком (змеей), который летает по залу и атакует врагов. Убивавт живых, но не действует на нежить (скелетов, зомби и прочих).





Lightning Bolt ⇨ выстрел молнией по прямой линии, поражающей всех врагов, в кого попадет. Молния летит до тех пор, пока не наткнется на стену. При повышении уровня опыта персонажа растут скорость и сила заклинания.



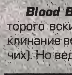
Chain lightning ⇨ похоже на предыдущее заклинание, но после попадания в одного врага полетит к ближайшему следующему и так дальше, пока не истечет время действия заклинания.



Flash ⇨ маленький, но мощный взрыв электричества вокруг персонажа. Поражает живых врагов, безвреден для скелетов, зомби и прочих. Действует на участке площадью в восемь квадратов (центром участка является персонаж).



Nova ⇨ выпускает круг молний, движущийся от вашего персонажа во все стороны.



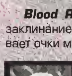
Blood Boil ⇨ действует на одно чудовище, у которого вскипает кровь в венах. Почему-то это заклинание воздействует и на нежить (скелетов и прочих). Но ведь у них нет крови! Бардак, господа!



Identify ⇨ опознает предмет, который вы нашли в подземелье. Ценное заклинание, потому как экономит деньги.



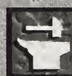
Healing ⇨ лечение. И так все ясно.



Blood Ritual ⇨ противоположное по действию заклинание. Отнимает очки жизни и восстанавливает очки маны.



Town Portal ⇨ создает врата, перебрасывающие вас в город. Вы можете воспользоваться этими же вратами, чтобы вернуться в то место в лабиринте, откуда применили заклинание в первый раз. После этого врата исчезнут.



Repair Item ⇨ ремонтирует любой предмет, но при этом уменьшит его максимальную надежность (maximum durability). Пример: у вас есть щит, у которого надежность 3 из 5, когда вы его отремонтируете, надежность станет 4 из 4. Данное заклинание дается воину изначально.



Stone Curse ⇨ на очень короткое время превращает ваших врагов в камень. Если после применения заклинания вы сразу по ним ударите, они развалятся на куски. К сожалению, надежность вашего оружия понизится на 1. На лук не распространяется, так как вы попадаете по врагам стрелами.



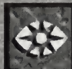
Teleport ⇨ переносит вас туда, куда вы хотите (щелкаете мышью), даже через стены, закрытые двери и ряды чудовищ, — но все в пределах игрового экрана.



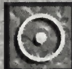
Phasing ⇨ похоже на предыдущее заклинание, но переносит вас в случайно выбранное компьютером место лабиринта, где вы уже побывали.



Staff Recharge ⇨ перезаряжает посохи по той же системе, что и заклинание Repair Item (т.е. посох с 2 из 4 зарядов, вы его перезаряжаете и теперь у него 3 заряда из 3). Это заклинание по умолчанию дается магу.



Infravision ⇨ все враги за пределами вашего круга света окрашиваются в ярко-красный цвет (по воздействию заклинание можно сравнить с очками ночного видения).



Mana Shield ⇨ вы теряете при ударе врага не жизнь, а ману! Отлично для магов, у которых маны много, а жизни мало.



Trap Dissarm ⇨ обезвреживание содержащихся в бочках и сундуках ловушек. Это заклинание по умолчанию доступно для вольного стрелка.



Bloodstar ⇨ выстрел красной энергией, такой же, как у ведьм, которые обитают на уровнях "Ад". Ничего особенного, просто наносит врагу вред.



Bone Spirit ⇨ вылетает призрак, который нападает на врага и отнимает у него 1/3 хит поинтов.

Свойства предметов

Предметов в игре много, а место в журнале мало, поэтому я привожу одни лишь свойства этих предметов. Во избежание путаницы я приведу названия свойств на "родном" английском языке, а остальное поясню вам по-русски. Свойства — прилагательные, стоящие перед названием предмета (например Amber Armour).

Amber ⇨ повышает вашу сопротивляемость всем видам магии от 27% до 33%.
Arcane ⇨ увеличивает время действия ваших заклинаний на 100%.
Azure ⇨ повышает сопротивляемость молнии от 34% до 35%.
Blue ⇨ повышает сопротивляемость молнии от 18% до 24%.
Bountiful ⇨ увеличивает количество зарядов оружия в 3 раза.
Brass ⇨ понижает % точности удара от 1 до 5.
Bronze ⇨ повышает % точности удара от 1 до 5.
Brutal ⇨ повышает % наносимого врагу вреда от 154 до 182.
Burgundy ⇨ повышает сопротивляемость огню от 53% до 60%.
Cardinal ⇨ уменьшает количество маны, требуемое для заклинания, на 50%.
Cobalt ⇨ повышает сопротивляемость молнии на 87%.
Crimson ⇨ повышает сопротивляемость огню на 29%.
Cryptic ⇨ повышает время действия заклинаний на 50%.
Dull ⇨ понижает % наносимого врагу вреда на 27; понижает % точности удара на 2.
Deadly ⇨ повышает % наносимого врагу вреда от 51 до 74.
Dilapidated ⇨ понижает класс брони от 1 до 5.
Fine ⇨ повышает % наносимого врагу вреда от 52 до 68; повышает % точности удара от 6 до 18.
Glorious ⇨ повышает класс брони на 26.
Glowing ⇨ повышает время действия заклинаний на 25%.
Gold ⇨ повышает % точности удара от 26 до 30.
Heavy ⇨ повышает % наносимого врагу вреда от 76 до 99.
Iron ⇨ повышает % точности удара от 6 до 10.
Ivory ⇨ повышает сопротивление магии в целом от 44% до 53%.
Jade ⇨ повышает сопротивление всему плохому на 43%.
Jagged ⇨ повышает % наносимого врагу вреда от 31 до 49.
Lapis ⇨ повышает сопротивление молнии от 42% до 50%.
Massive ⇨ повышает % наносимого врагу вреда на 227 (очень редко попадается такое оружие, но зато когда попадается...).
Metioric ⇨ повышает % точности удара на 76.
Mighty ⇨ увеличивает класс брони от 11 до 15.
Monk ⇨ уменьшает количество маны, требуемое для заклинания на 10%.
Obsidian ⇨ Resist All by 67%.
Pearl ⇨ повышает вашу сопротивляемость всем видам магии от 37% до 40%.
Plentiful ⇨ увеличивает количество зарядов оружия в 2 раза.
Priest ⇨ уменьшает количество маны, требуемое для заклинания на 25%.
Red ⇨ повышает сопротивляемость огню от 11% до 24%.
Silver ⇨ повышает % точности удара от 16 до 20.
Soldier's ⇨ повышает % наносимого врагу вреда на 144; повышает % точности удара на 18.
Steel ⇨ повышает % точности удара от 11 до 15.
Strong ⇨ увеличивает класс брони от 6 до 10.
Sturdy ⇨ увеличивает класс брони от 1 до 5.
Tin ⇨ понижает % точности удара на 9.
Topaz ⇨ повышает вашу сопротивляемость всему плохому от 13% до 90%.
Useless ⇨ понижает % наносимого врагу вреда на 100% (отсюда и название).
Valiant ⇨ увеличивает класс брони от 16 до 18.
Vicious ⇨ повышает % наносимого врагу вреда от 100 до 145.
Vulnerable ⇨ уменьшает класс брони от 6 до 10.
Warrior's ⇨ повышает % наносимого врагу вреда на 95; повышает % точности удара на 14.
Weak ⇨ понижает % наносимого врагу вреда на 26.
White ⇨ повышает вашу сопротивляемость всем видам магии на 12%.

Прохождение игры

Сначала я дам несколько общих советов, а потом перейдем к деталям, т.е. к отдельным квестам.

① За кого играть? Я советую вольного стрелка, т.к. у нее приличный запас жизни, неплохой запас магии и, главное, она ОЧЕНЬ ХОРОШО стреляет из лука. При чем тут лук? — См. ниже.

② Оружия в игре много всякого разного. Но, по своей сути, оно делится на два типа — ближнего действия (топоры, мечи, палицы) и неограниченного (ближнего и дальнего) действия (луки). Первый тип тем плох, что в ближнем бою чудовища бьют точнев и сильнее, чем вы. Да и пока вы к ним подойдете, они сложа руки стоять не будут и могут по вам стрельнуть, если есть чем. А вот с луком хорошо — он поражает на любом расстоянии.

③ Прежде, чем спускаться в подземелья, обойдите остатки города и поговорите со всеми неигровыми персонажами. Узнайте, кто продает оружие, кто — снаряжение, кто — эликсиры, кто — заклинания, кто идентифицирует предметы, и т.п.

④ При прохождении лабиринтов не забывайте сохраняться!

Теперь — отдельные квесты. Я скажу несколько слов о тех уровнях подземелий под Тристрамом, в которых будут те или иные квесты. Помните — если вы начинаете новую игру, лабиринты генерируются заново, и квесты тоже. Поэтому могут быть случаи, когда некоторые из нижеприведенных квестов вам не встретятся, а вместо них будут другие, мной не рассмотренные. В этом случае — пардон, господа, но играть Diablo по пять—десять раз ради новых квестов мне не в кайф.

Можно еще добавить, что все квесты проходить не обязательно. Больше того, для победы достаточно выполнить самый последний квест (убить Diablo), и этим ограничиться. Однако, никто не сказал, что у вас хватит силенок победить, не используя cracks и не выполняя квестов.

Уровни "Церковь" (The Church)

Легкие уровни. Тут можно найти кое-какие вещички и немного поправить материальное положение. Из врагов встретятся в основном скелеты, хотя и кое-какие другие отпрыски рода нечеловеческого тоже попадутся.

Квесты на этих уровнях:

The Butcher
The Skeleton King
Poisoned Water Quest
Ogden's Sign
Garbad the Weak

Квест "The Butcher". Вы найдете умирающего человека у покинутой церкви. Он попросит вас отомстить за его семью. Найдите Мясника (за дверью) и убейте его, чем придется. Он весьма дохловат, правда, при условии, что вы уже немного побродили вокруг, приготовили хоть какое-то атакующее заклинание (особенно, если вы играете за мага) и вооружились. На всякий случай, имейте наготове и лечащие снадобья.

Квест "Skeleton King". С этим парнем тоже



легко справиться, если знаете как. Как только войдете в его гробницу, убейте скелетов, которые окажутся между ним и выходом (на всякий случай, хотя и необязательно). После этого забегите в его комнату. Как только увидите, что он начал светиться, выбегайте и — на выход на полной скорости. Не сделаете этого — вас пощиллют лучники. Король скелетов увяжется за вами, куда бы вы не пошли, это проверено. Если он начнет оживлять скелетов прежде, чем приблизится к вам на расстояние выстрела, убейте сначала этих скелетов. Теперь примените заклинание "Holy Bolt". Если ваш персонаж достиг уровня 2, то вам понадобится попасть в нвго всего 4—5 рвз. На всякий случай держите под рукой зелья, восстанавливающие ману. Главное — помните, что короля скелетов практически невозможно убить в рукопашной схватке (мечами, топорами и т.п.).

Квест "Ogden's Sign". Довольно простой квест. Как только Огден в деревне сообщит вам, что его вывеска пропала, идите на уровень лабиринта 4 и там поищите маленького Dark One. У него будет имя Snotspill, и вы сможете с ним поговорить. Он скажет, что "большие бяки" украли его вывеску, а он хочет ее вернуть (с вашей помощью). Обойдите этот уровень (уровень 4), пока нв найдвте комнату, полную Overlords. Убейте их всех и откройте сундук в этой комнате. Внутри будет вывеска Огдена. Тут у вас появятся два варианта:

- ✔ вернуть вывеску Огдену (как делал я);
- ✔ отдать вывеску Snotspill.

Последний после вручения ему вывески заявит, что может теперь "творить великое волшебство". Это — ложь. Как только он закончит с вами болтать, откроется дверь в стене, и на вас бросится толпа (или почти толпа) Dark Ones. Вы решили задачу, но проку от этого не получили. Если же вы отдадите вывеску Огдену, тот даст вам магический предмет (какой — не скажу).

Квест "Garbad the Weak". Интересная ситуация. Garbad — эдакая помесь козла с человеком, вы его без труда отличите от других. Он обитает на четвертом уровне. При встрече с ним не нападайте, вы ему никакого вреда оружием или заклинаниями не нанесете... пока. Поговорите с ним. Он будет умолять вас не трогать его, обещая взамен магический предмет. Согласитесь. В следующий раз при встрече с ним снова начните разговор. Он или скажет, что

у него пока ничего нет (это происходит, если вы после предыдущего разговора не углубились достаточно в лабиринт), или заявит, что имеющаяся у него вещь чересчур сильна для вас. В последнем случае вы больше не сможете с ним говорить, и вот теперь-то и пришло время его приканчивать, тем более, что он сам на вас нападет, едва вы приблизитесь. Не волнуйтесь, он — слабак, преследовать вас не будет, хит поинтов у него — кот наплакал.

Уровни "Катакомбы" (The Catacombs)

Тут у вас есть неплохая возможность значительно поднять уровень своего персонажа и набрать хороших вещей. Но учтите, что и чудовища тут уже будут приличные. Среди них — acid spitters, goatmen и maga deamons. Самые мерзкие (на мой взгляд) — это acid spitters. Когда наткнетесь на набитую ими комнату, ведите себя осторожно и будьте готовы применить магию молнии (любые имеющиеся у вас заклинания из этой области) по первому их скоплению. Что касается goatmen, то если они без лука — никаких проблем, а вот если с луком... Тогда старайтесь или быстро с ними сблизиться (если играете за воина), или атакуйте первыми с большого расстояния луком/заклинаниями (если играете за мага или вольного стрелка). На этих уровнях темно, и поэтому вы можете пройти мимо сокровищ, просто их не заметив.

Квесты на этих уровнях:
Arkaine's Valor
The Magic Rock
Zhar the Mad

Квест "Arkaine's Valor". Это — простой квест. Где-то в катакомбах вы найдете книгу, в которой написано про этот доспех. В комнате рядом с этим местом на полу будет лежать bloodstone, а рядом с ним — blood statue. Подобрав камень, прикоснитесь к статуе. Вы автоматически установите на ней камень. Теперь идите и ищите еще два кровавых камня. Найдя их, поместите рядом с первым (на статую). Недалеко от вас исчезнет стена, и на вас нападет несколько рогатых демонов. Когда их убьете, идите по открывшемуся проходу. В конце его вы найдете доспех. Срезу его наденьте, т.к. это — отличнейший доспех.

Квест "The Magic Rock". Он находится на пятом уровне, но всегда в темном месте, так что просто будьте внимательны.

Квест "Zhar the Mad". Еще один простой (относительно) квест. Зара вы найдете в библиотеке на уровне 8. Когда вы попробуете с ним поговорить, он откажется, сказав, что слишком занят. А вам, дабы не докучали



ему, даст магический предмет. Походите по библиотеке и попробуйте взять книги или свитки. Когда возьмете одну книгу, Зар обидится и нападет на вас. Он стреляет огненными шарами из своего посоха, а когда вы подходите близко — погружается в землю и выходит на поверхность в другом месте. Когда он над землей, применяйте против него заклинание "stone curse", а дальше — что любите.

Уровни "Пещеры" (The Caves)

Опасный уровень, так как тут по вам будут в основном стрелять или бросаться чем-то тяжелым. Воинам придется туго, если у них нет лука. Магам тоже будет не сладко, поскольку чудовища имеют "специализацию защиты", т.е. некоторые неуязвимы для молний, другие — для огня и т.п. Меняйте свои заклинания! Ну, а на вольных стрелков враги просто будут наваливаться массой, причем масса будет приличная. Я не советую спускаться в пещеры, пока ваш персонаж не достигнет 16 уровня. Ищите хорошие доспехи, если у вас нет Arkaine's Valor.

Квесты на этих уровнях:
Hell Forge
Black Mushroom

Квест "Black Mushroom". Когда в пещерах вы найдете Fungal Tome, отнесите его ведьме, которая живет на поверхности в Тристраме. Она вам скажет, что ей нужен черный гриб. Вернитесь в пещеры, ищите на одном из уровней грибы. Возьмите черный гриб и отнесите его ведьме. Теперь ей понадобится эликсир от Пепина (Pepin, он тоже обитает в городе). Пепину же нужен мозг демона (фу, какая мерзость!). Вернитесь в пещеры, и у первого же убитого вами демона выпадут мозги. Возьмите их, отнесите Пепину, тот даст вам эликсир. Отнесите его ведьме, она скажет, что он ей больше не нужен. Выпейте эликсир сами, и все базовые характеристики персонажа возрастут на 3 или 4.

Квест "Hell Forge". Грисвольд (Griswold) скажет вам, что для создания мощного оружия ему нужна адская кузница. В одном из пещерных уровней вы увидите островок, окруженный лавой и охраняемый лучниками. Убейте их и возьмите кузницу. Грисвольд даст вам меч, который одновременно: а) наносит огненные удары, б) отбрасывает противников назад, в) имеет повышенную скорость атаки и, по-моему, г) еще делает что-то скверное. Этот квест важен для воина.

Уровни "Ад" (Hell)

Мрачное место. Персонажу, не достигшему 22 уровня опыта, не рекомендуется. Да и то, если у вас нет магических доспехов, колец и амулетов, вы — кандидат на похороны. На верхних уровнях чудовища попадаются разных видов, а при спуске вниз вы заметите, что магов и ведьм становится все больше и больше. Так что вам потребуется как можно большая сопротивляемость всем видам магии. Кроме применяющих магию противников, попадутся вам и Blood Knights. В этом случае не давайте им себя окружить, не то хуже будет! Вообще же, завидев на этих уровнях чудовище, спешите его тут же и прикончить, никого не щадите.

Квесты на этих уровнях:
Архиепископ Лазарь
Разборка с самим Diablo

Квест "Архиепископ Лазарь". Самое главное — не подмочите штаны, когда попадете в его залу, уж больно там мрачновато (шутка). Вам светит 10–20 минут приятного времяпрепровождения за чисткой помещения от мусора (чудовищ). Против надоедливых магов применяйте заклинание "каменное проклятие". Как только они перестают двигаться, то становятся сверхуязвимыми. Вообще же я советую сначала перебить Blood Knights, потом ведьм, а на закуску — магов. С магами всегда трудно до тех пор, пока их кто-то может защищать.

Квест "Разборка с Diablo". Прикончив архиепископа, вернитесь в город и прикупите снадобий (восстанавливающих как здоровье, так и ману) и заклинания дальнего действия — молнии и огонь. Отремонтируйте доспехи и оружие. Не жалейте денег — игра близится к развязке. Снова спуститесь на последний уровень. Перебейте всех, кого еще не перебили (их будет МНОГО). Вам попадется несколько рычагов. Не спешите за них дергать — сначала убедить, что все враги отдали концы. Это упростит вам жизнь в дальнейшем. После окончательной победы дерните за один рычаг (любой). Где-то откроется стена, и оттуда попрут чудовища. Найдите их и убейте. Теперь дерните другой рычаг. Вы угадали — снова откроется стена, и снова оттуда вылезут чудовища. Опять же, убейте их и дерните за третий рычаг, и вновь уложите чудовищ. За четвертый пока не беритесь. Он находится в той же комнате, что и рычаг номер три. Имеет смысл еще разок навестить город и все снова подчинить и купить. Возвращайтесь — и принимайтесь ЗА ГЛАВНОЕ. Дерните за последний рычаг. Включите карту и посмотрите, какие новые комнаты открылись. Идите туда и найдите залу, из которой есть выход в еще одну комнату. Это — комната Diablo.

Теперь перед вами несколько возможных вариантов действий.

Вариант #1. Если вы играете за вольного стрелка войдите в комнату и ОСТОРОЖНО двигайтесь вперед, пока вас не заметят. Теперь бегите к выходу, займите удобную позицию и расстреливайте врагов по одиночке, когда они будут заходить на огонек. Возможно, вам придется несколько раз заходить в залу и привлекать их внимание. В конце концов появится сам Diablo. Если сможете, примените магию — по непроверенным данным, против него отлично действует заклинание Holy Bolt. Если времени на магию уже не остается — стреляйте в него из лука и применяйте лечебные зелья. Вот и вся любовь.

Вариант #2. Осторожно войдите в залу. Не привлекайте внимания противника, а сами выстрелите заклинаниями дальнего действия в районы возможного сосредоточения врагов. Выпустите все заклинания — и ходу отседова. По непонятным причинам, в этом случае все (или почти все) заклинания попадают в самого Diablo, и он уже здорово ранен, не успев как следует вас рассмотреть. Ну, а дальше — все как в варианте #1.

Можно добавить, что раненый насмерть Diablo будет поливать своей кровью персонажа (Гэймер все старался представить, как же после этого главный герой должен выглядеть).

Победа?

После кончины Diablo вам покажут мультик. К сожалению, нарисован он в чересчур темных тонах, а пояснения диктор произносит только вслух. С прописным английским у наших российских игроков дела идут на поправку, а вот с разговорным — не то чтобы очень, поэтому я сделаю то, что делать вообще-то нельзя, и сообщу вам концовку. Моралисты могут не читать.

Убив Diablo, вы извлекаете у него изо лба кроваво-красный камень, после чего несчастный проклятый Diablo возвращается в свой человеческий облик. А камень между тем впивается в лоб ВАМ. Во второго Diablo вы, правда, не превращаетесь, но сколько вам отпущено жить — неизвестно. Так что путь ваш лежит к источнику мудрости, т.е. на Восток, где вы надеетесь найти исцеление.

А следовательно, ждите Diablo II. Если хотите, конечно.

Андрей Шаповалов



Рейтинг 9/10

GUIDE

Новый подход к старой идее

Если внимательно посмотреть на вышедшие в последнее время военные стратегические игры, то, за небольшим исключением, придется признать, что за всеми ними стоит одна и та же концепция, впервые предложенная фирмой Westwood Studios в игре Dune II: The Building Of A Dynasty. Смысл в том, что на некоей карте вам предоставляется опорный плацдарм в виде определенного сооружения, вокруг которого вы начинаете строить базу и производить войска. Цель игры — уничтожить сооружения или войска противника, не позволив ему проделать это с вами.

При всех очевидных плюсах этой идеи приходится признать, что из-за чрезмерной эксплуатации ее "заездили". Полагаю, приводить доводы в пользу этого заключения бессмысленно — 90 процентов всех военных стратегий построены именно на этом принципе. Если положение не изменится в ближайшее время, вполне можно говорить если и не о "кризисе жанра", то о его однобокости — уж точно.

К счастью, некоторые фирмы-разработчики попытались отойти от штампов, в результате чего мы получили "генеральскую" серию (Panzer General, Fantasy General, Star General) и небезызвестный Z. Постаралась это сделать и уважаемая мною фирма Interplay, выпустив Blood & Magic (разработку осуществила Tachyon Studios).



Суть Blood&Magic состоит в том, что вам предлагается сыграть роль волшебника-полководца, обладающего магическим сооружением, называемым Кузница Крови (Blood Forge). Эта Кузница позволяет производить странных существ — Первичных Големов. Последние обладают способ-





FORGOTTEN REALMS™

ностью превращаться в других существ, приобретая тем самым новые качества. Для превращения требуется обнаружить места сосредоточения магической силы, называемые основаниями (Foundation), и возвести на их месте некие постройки. Потом, подведя к возникшему сооружению своих Первичных Големов, вы сможете преобразовать их в новых бойцов с большей силой удара, с лучшей броней и другими новыми возможностями. Вслед за этим можно станет создать летающего бойца, которого не остановят никакие преграды на пути, или же воина, способного стрелять на большое расстояние, или клирика, чье основное предназначение состоит в лечении раненых... А-а, что говорить — ваши возможности весьма велики. Опытные игроки тут же вспомнят игру фирмы Raven Software под названием Shadowcaster. Там в оонове тоже лежала идея превращения одной формы живого существа в другую. Только Shadowcaster был смесью RPG+Action, а Blood & Magic — стратегия в реальном времени.

Однако при всей своей новизнв Blood & Magic



так и не смогла выполнить главную задачу — отойти от традиционного подхода. Действительно, хозяйственная деятельность сильно упрощена, хотя и не сведена к минимуму, как в Z, а в качестве новинки добавлено понятие "опытности", взятое из ролевых игр. На первый взгляд может сложиться впечатление, что наконец-то перед нами новый взгляд на старую идею. Но — не спешите, приглядитвсь повнимательней. Очки опыта, которые в данной игре вы набираете, как и полагается по законам RPG, совершая конкретные действия (возводя новые постройки или разрушая старые, побеждая воинов врага или увеличивая численность своего воинства, применяя лечебную или боввую магию), служит не чем иным, как "деньгами" для оплаты возможности производства новых боевых единиц. А поставленные перед вами боевые задачи не блещут оригинальностью — вам надо или убить всех воинов врага, или уничтожить все его постройки.

Досадно, а ведь в этой игре есть несколько отличных находок. Ну, например:

- для производства армии вам нужна только магическая энергия, которую вырабатывают сами же ваши бойцы. Получается смешная ситуация — чем больше у вас солдат, тем больше энергии, а чем больше энергии — тем больше можно создать солдат;
- уничтожить источник пополнения рядов ваших войск невозможно, поскольку зтот источник (Кузница Крови) попросту неуничтожим;
- после боя "разработанные" вами "технологии" производства новых видов воинов остаются и в следующем бою вам уже не надо тратить на них усилия;
- есть возможность поиграть в легендарную кампанию, т.е. пройти подряд абсолютно все миссии (если я правильно помню, их двадцать пять).

Немного портят картину очевидные минусы игры. Среди них:

- занудность некоторых сражений;
- недостаточно продуманные роды войск — большинство из них просто дублируют друг друга;
- однообразные звуковые эффекты;
- отсутствие хороших видеовставок (и непонятно, куда девалось великолепное рисованное интро из демо-версии?).

Подводя итоги, можно сказать, что Blood&Magic вряд ли способна претендовать на главенствующую роль в своей категории, но, если вы любитель нормальных, вдумчивых (а не таких, как Z) стратегических игр в реальном масштабе времени, вам стоит приобрести зту игру.

Только не ждите от нее чего-то выдающегося — тогда и разочарования не будет.

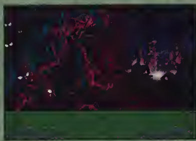
Системные требования Blood&Magic: 486-33 Mhz, 8 Mb RAM, DOS, Windows 95.

Страницы истории: Южные Королевства

Южные королевства — легендарные страны, расположенные далеко от центра мира Забытых Стран (Forgotten Realms). Вкратце, история их появления такова.



В 1150 году в королевстве Муншаез (Moonshaes, одна из Забытых Стран) разразилась зпидемия чумы. Местный король, хронический неудачник, исхитрившийся к тому времени пустить на ветер состояние предков, решил совместить приятное с полезным и организовал крестовый поход против пиратов, обитавших на Диких Островах Захары. Расчет



был прост: много людей хотели избежать чумы и поэтому согласились участвовать в походе, а сам король получил войско, с помощью которого хотел потрясти мошну пиратов и поправить свое финансовое положение.

Итак, сколотив войско, король Этерик (Aetheric) отпрввился в плавание.

Пуститься-то он пустился, а о мерах предосторожности забыл. На одном из его кораблей оказался больной чумой. Естественно, в условиях ограниченного пространства чума рвспространилась с молниеносной быстротой. К счастью, она не тронула членов экипажа. Однако ни в один порт ни один корабль из целой флотилии впустить не соглашались, опасаясь заразы.

Вот так и случилось, что справедливая кара минула пиратов, а несчастный флот короля Этерика попал в жесточайший шторм. После продолжительного сражения со стихией уцелевшие корабли оказались прибиты к берегу неизвестной страны.

Команда сошла на берег. Местность, хотя и была совершенно им незнакома, показалась несчастным во сто крат краше любого путешествия назад в Муншаез, и они решили поселиться там навсегда. Естественно, сразу встал основной вопрос: а кто будет править? Этерик попытался занять главенствующие позиции, но многие из спутников винили его (и вполне справедливо) в теперешнем бедственном положении и не хотели видеть в роли своего нового короля. С другой стороны, среди них не нашлось никого, кто бы смог объединить под своим знаменем всех недовольных. В конце концов, уцелевшие участники экспедиции разделились на множество отрядов, которые разошлись в разные стороны. Благодаря своей боевой выучке и наличию среди них сильных волшебников, им удалось покорить местных жителей и основать новые королевства, которые впоследствии получили название "Южных".

Страницы истории: Войны Магов

Земли, на которых расположились новоявленные королевства, были населены остатками некогда могучей цивилизации, от которой осталось множество магических предметов. Постепенно эти предметы стали находить завоеватели. Но хотя эти предметы и были магическими, особой силы они не несли и на ход событий не влияли.





Пока однажды правительница королевства Эденвейл (Edenvale) по имени Розамунда не нашла странное сооружение — первую Кузницу Крови. Это сооружение не было похоже ни на что, описанное ранее. Оно способно было производить магических существ, странных Первичных Големов (Basal Golem), обладавших способностью превращаться в более грозных чудовищ. Разумеется, это давало королеве Розамунде огромное преимущество над всеми другими соседями — сами посудите, неограниченное войско.

Королева этим воспользовалась и стала прибирать к рукам чужие земли. Но вот она напоролась на еще одного обладателя Кузницы Крови. В решающей битве король победил, и в его руках окваэались сразу две Кузницы. Некоторое время он являлся самым могущественным правителем, пока его не убили ударом отравленного кинжала в спину — против этого метода Кузницы не смогли его защитить.

После этого начались войны магов за обладание Кузницами. Их ствли целенаправленно искать (и находить) в разных точках Южных Королевств. Постепенно ситуация изменилась, и Кузницы стали играть роль своеобразного "сдерживающего фактора" от конфликтов между королевствами, ими обладающими.

Но всегда найдутся горячие головы, для которых эти сдерживающие факторы — не довод.

В данной игре Вам будут предложены пять сценариев того, что происходит, когда подобные личности решают действовать.



Управление

Прежде всего хочется разъяснить один туманный вопрос — легендарную кампанию, о которой я говорил выше. Чтобы получить возможность играть в нее (т.е. пройти в произвольном порядке ВСЕ уровни игры), Вам сначвла надо выиграть все пять сценариев. После этого в основном меню игры появится новая



опция — Random Game. Щелкните на ней — и перед вами появится меню, позволяющее создать любого персонажа с любыми характеристиками и даже физиономией. Этот персонаж и будет "легендарной" личностью, с которой вам предстоит пройти огонь, воду и медные трубы.

Теперь несколько слов об управлении в Blood&Magic.

Осуществляется управление мышью, оно элементарно, и разобраться с ним вам не составит труда. Но в Blood & Magic может быть задействовванa и клавиатура. Это позволит одновременно управлять несколькими функциями игры — допустим, при помощи мыши вы направляете своих бойцов на врага, а при помощи клавиатуры в это же время применяете доступные им заклинания.

Раскладка клавиатуры выглядит следующим образом:

? — вызов информационного курсора;
M — дать воину (воинам) комвнду движения;
A — дать воину (воинам) команду атаки;
G — дать воину (воинам) команду "охранять";
S — применить заклинание или особый навык, доступный воину;
T — трансформировать воинв;
R — убрать воина (уничтожить);
I — применить предмет, который несет воин;
D — бросить на землю предмет, который несет воин;
E — просмотреть игровую энциклопедию;
V — еще раз ознакомиться с условиями победы/поражения для данного боя;
N — послать сообщение (только при игре по сети);
ENTER — просмотреть последнее сообщение;
TAB — перейти к следующему воину;
PAUSE — пауза в игре;
ESC — вызвать/убрать меню опций;
CTRL + левый щелчок — повторить последнюю команду для следующего воина;
F2 — сохранить игру;
F3 — загрузить сохраненную игру;





Наука побеждать

Выиграть эту игру не составит труда при наличии у вас доли терпения — некоторые бои иначе как занудством и не назовешь.

Но для тех, у кого возникнут проблемы (всякое ведь бывает!), я даю несколько полезных рецептов.

Итак, прежде всего внимательно ознакомьтесь с поставленными перед вами задачами. На основе этой информации мы и будем строить стратегию. Например, вам сказано уничтожить казармы противника. Значит, надо построить 1–2 сильнейших отряда из отборных бойцов и послать их в том направлении, откуда наступает противник. А если прикажут уничтожать всех бойцов врага, то придется







создавать много средней силы отрядов и рассылать их патрулировать карту, иначе легко можно пропустить какого-нибудь мерзавчика, который затаится в дальнем углу.

Наметив общую стратегию, переходим к делу.

Прежде всего, плодите войско. Помните, что чем больше Големов, тем больше они вырабатывают маны (магичвской энергии), значит тем больше Големов вы можете построить еще. Я всегда держал в запасе 15-20 Големов для постоянной выработки маны. Еще примерно столько же нужно "заготовить" для ведения боввых действий/превращения в более сильные формы.

Помните, что вашу Кузницу Крови нельзя уничтожить, так что и защищать ее не нужно. Поэтому уведите своих Големов в удобное для обороны место, где противник не сможет атаковать вас широким фронтом (нвпример, зв стены города или на другой берег реки через мост). Пошлите одного Голема искать Основание. Как только он его обнаружит, ввдите туда всех своих бойцов. Постройте на месте Основания нужное Вам сооружение. Если же такое сооружение дано вам с самого начала боя, окружите его кольцом из Големов, чтобы противник не мог его повредить.

Квкие сооружения строить? Давайте посмотрим.

Как уже было сказано, хозяйственная деятельность в этой игре сведена к разумному минимуму. Вы можете строить лишь 5 видов построек. Но далеко не все из них имеет смысл строить, т.к. не все существа, которых они позволят создавать, вам нужны.

Arbor Lodge — святилище Чаунти (Chauntea), богини природы. Рядом с этой "хижиной дяди Тома" вы можете превращать своих Первичных Големов в существ из животного мира. В сущности, бестолковое сооружение — мощных бойцов не дает.

Barracks — посвящение Темпу (Tempus), богу войны. Оно позволяет превращать Первичных Големов в опытных воинов. Проку от него не больше, чем от Arbor Lodge, хотя при наличии у вас большого запаса очков опыта из этого сооружения можно извлечь некоторую пользу, создав связку воин/рейнджер. Воин будет "держать" на себе удар противника и одновременно не давать последнему двигаться, а рейнджер тем временем будет поражать врагов из-за его спины.

Crypt — гробница Миркала (Myrkul), бога мертвых. Естественно, существа, получившиеся из Первичных Големов рядом с этим местом, будут воплощениями ужаса и смерти. Изначально возможнов для создания существо — зомби, имеющее неплохое соотношение атака/защита. Поэтому на первых порах можно воспользоваться склепом для организации первичной линии обороны. Однако потом сооружение теряет смысл, т.к. последующие существа при всей своей внешней эффектности на деле оказываются довольно дохлыми.

Runestone — воздвигнут в чвсть Мистры (Mystra), богини магии. Существа, в которых вы превратите Големов возле Runestone, будут обладать наисильнейшей магической силой. На мой взгляд, это — единственно стоящая вещь из всего списка. Runestonв позволяет создать лучшую боевую связку — каменный голем/волшебник. Связка действует аналогично связке воин/рейнджер, да вот только у каменного голема и ударчик посильнее будет, и броня намного толще. Что же касается волшебника, то он хоть и бьет слабо, зато пробивает всех, т.к. для него показателя брони противника не существует (он поражает ВСЕХ существ в игре ОДИНАКОВО). Кроме этого, рунный камень поз-





BLOODMAGIC

волит вам создать лучшее летающее чудовище — дракона (Wyrm).

Temple — святилище Латандера (Lathander), бога очищения и добродетели. Получившиеся вблизи него существа будут в полной мере обладать данными качествами. Храм хорош лишь тем, что изначально тут можно создавать клирика, который может лечить других ваших бойцов. Да только толку от зтого немного, т.к. армию вы можете штамповать практически в неограниченном масштабе и потеря 5–6 бойцов (а большее количество вы вряд ли потеряете) для вас ничего не значит.

Имейте в виду, что если вам с самого начала игры выдали не то сооружение (т.е. такое, существ которого вы еще не изучили), вы можете его разрушить. На его месте останется основание, на котором можно построить то, что душа жаждет. Но будьте осторожны — если среди боевых задач перед началом боя вам сообщили, что вы проиграете, если лишитесь всех своих построек, тогда разрушать сооружение нельзя — вам засчитают поражение, т.к. Кузница Крови за сооружение не считается.

Получив сооружение, переходите к накоплению очков опыта. Сделать это можно несколькими способами. Во-первых, очки опыта вам начисляют при производстве нового Голема в Кузнице Крови (вот и еще одна причина запустить конвейер на полные обороты). Во-вторых, вы получаете очки за убийство любого врага. Ищите воинов противника и атакуйте их кучей (3–4) Големов. Кроме воинов вы может атаковать и чудовищ (любых существ, которых заметите). Третий способ заработать опыт — уничтожать постройки (включая и статуи). Делать это надо еще и потому, что среди руин построек можно найти магические предметы (но не всегда, конечно).

Поднакопив опыта, начинайте изучать новые формы. Не забудьте, что изучать надо только тех существ, которые доступны для имеющегося у вас сооружения. Кроме этого, обратите внимание на обстановку вокруг.



Если карта данного уровня вся сплошь изрезана реквми, а мостов — кот наплакал, или путь к постройкам противникв преграждают стены, имеет смысл изучить какое-нибудь летающее создание.

Не стремитесь изучать слабые формы — от них мало проку. Лучше потерпите, а потом изучите мощных ребят — с ними веселее.

Изучив имеющиеся в вашем рвспоряжении формы и сокрушив все “нейтральные” постройки, начинайте выискивать противника.

А дальше — выполняйте намеченный в самом начале план.

Приятного времяпрепровождения с зтой игрой, уважаемые господа!

Андрей Шаповалов

CHEATS

Hold down Alt and type:

FOG? WHAT FOG?	Fog of War off
BOOST	Full mana
ELMINSTER	Everything Researched
ACOLYTE	Basal Golem
FATHER	Cleric
WOLVERINE	Oruid
GREMLIN	Enchanter
FATAL ATTRACTION	Fury
FLYING MONKIES	Gargoyle
RAISE DEAD	Ghoul
ALASKA	Gnome
JARETH	Goblin
CONCRETE	Stone Golem
MERV	Griffin
BOOY GUARD	Guardian
MICROSQUISH	Juggernaut
MOTHER IN LAW	Harpy
SEOUCTION	Nymph
LANCELOT	Paladin
YOGI	Ranger
NEEDS FOOD BADLY	Warrior
MERLIN	Wizard
SHAOOW	Wraith
SMOG	Wyrm
DEAO FLESH	Zombie

Максимум манны (300)

Вариант 1

1. К числу, стоящему в save-файле по смещению 6, прибавить 21E8;
2. Перейти на полученное смещение;
3. Вместо чисел, которые там были, проставить FF на смещение и в следующее.

Вариант 2

1. Сохранить игру с именем в пять букв (например, name1);
2. Перейти на смещение 21A3;
3. Вместо числа вроде 29 00 проставить FF FF.



GUIDE

Master of Orion II: Battle at Antares

Стратегическое руководство

Прежде всего, считаю необходимым снять шапку (потому как шляп я не ношу) перед **Michael Gaul**, который собрал и сделал доступным львиную доля материала, использованного автором при написании этой работы.

Фирма Microprose прилагает к MOO2 руководство объемом в 164 страницы, с помощью которого можно разобраться с интерфейсом игры, но невозможно научиться выигрывать. Более того, в фирменном manubl содержится достаточно много неточностей. Да и пользоваться им весьма затруднительно ввиду отсутствия элементарного оглавления. Что еще более огорчительно — в самой игре присутствует весьма много ошибок, причем изданный фирмой patch устраняет далеко не все из них.

Bulrathi

Предлагаемая вашему вниманию информация, формулы, таблицы получены путем изучения самой игры, просматривания конференции Usenet blt.comp.sys.ibm.games.strategic, а также сайтов Internet, посвященных стратегическим играм.

Использованные сокращения

MOO2 — Master of Orion II: Battle at Antares
MOO — Master of Orion первая часть
MOM — Master of Magic
PP — производственные поинты (кирки), необходимы для постройки сооружений
RP — исследовательские поинты (колбы и микроскопы), необходимы для научных исследований
BC — миллиарды кредитов, используемая в игре денежная единица
CP — компьютерный игрок

Что есть MOO2?

MOO2 представляет собой сложную пошаговую научно-фантастическую стратегическую игру, выдержанную в традициях Civilization, Master of Orion и Master of Mвgic (собственно говоря, MOO и MOM были разработаны все той же Simtex). В MOO2 вы выступаете в качестве предводителя одной из восьми рас, стремящихся захватить первенство в галактике. Вы можете сыграть за одну из 13 предварительно созданных рас, а можете и создать свою по собственному проекту, учитывая при этом более чем 50 специальных способностей.

В качестве стартовой площадки выступает планета одной из 20–72 звездных систем (возле каждой звезды может вращаться до пяти планет). Население вашего мира состоит из фермеров, рабочих и ученых, которые вырабатывают поинты пищи, производства и исследований. Они же зарабатывают для вас деньги.

Вы можете разрвбатывать дизайн своих кораблей, определяя их размер, вооружение, оснащенность бортовыми и специальными системами. Устаревшие корабли могут пройти модернизацию. Вы управляете перемещением кораблей между звездными системами. При встрече с флотом противника начинается сражение, исход которого решается на экране боя. Если ваши корабли оказались нв орбите вокруг беззащитной планеты, вы можете бомбардировать ее или высадить десант. Захваченные планеты вливаются в состав вашей империи.

В игре может принимать участие до 8 игроков одновременно за одним компьютером, по сети или нуль-модему. Вместо ведения войны вы можете заключать пакты о ненападении, торговые договора, а также вести совместные исследования технологий. Вы можете потребовать у игрока начать или прекратить войну с другим игроком, поделиться технологией или уступить вам звездную систему. Ваши шпионы могут заниматься воровством технологий или промышленным саботажем.

В игре можно одержать победу тремя способами. Во-первых, завоевать все остальные империи. Во-вторых, быть избранным в качестве императора на очередном заседании Галактического Совета. Каждый игрок располагает количеством голосов,

пропорциональным величине населения его империи. Для победы необходимо набрать 2/3 голосов. В-третьих, одержать победу над антарянами — воинственной расой из другого измерения, которые будут периодически проводить рейды на в случайном порядке выбираемые колонии вашей галактики. Мир антарян охраняется мощным, оснащенным по последнему слову техники флотом.

Размер журнальной статьи не позволяет мне изложить весь накопленный чвловечеством опыт игры в MOO2, поэтому я попытаюсь сфокусироваться только на некоторых тактических и стратегичвских моментах.

Некоторые прагматично-циничные соображения, которые можно принять во внимание при генерации новой расы

Population Growth (-50%/+50%/+100% за -4/3/6 очков)

Снижение скорости роста населения -50% можно успешно компенсировать с изобретением технологии клонирования (400 RP). К середине игры родильные дома ваших планет станут работать почти на полную мощность. Есть ли смысл в положительном коэффициенте? Судите сами — на планете типа terran с половиной максимально возможного населения вы сможете взрастить очередного жителя только через 20 ходов. Но за эту же цену вы могли получить +1 production, при этом все ваши рабочие произвели бы по +1 ресурсу в течение каждого из 20 ходов.

Food (-0.5/+1/+2 за -3/4/7 очков)

Уполовинивание пищи практически смертельно для рас, не являющихся unification, aquatic или cybernetic. С начала игры и до момента изобретения соответствующих "пищевых" технологий для прокорма восьми колонистов вам понадобится держать шестерых из них в поле! Это не жизнь. Если же ваша раса принадлежит к категориям Aquatic, Unified или Cybernetic, то выбор -1/2 farming можно считать обязательным. Во избежание кризиса перепроизводства пищи — ее придется просто выбрасывать.

Production и Research (-1/+1/+2 за -3/3/6 очков в обоих случаях)

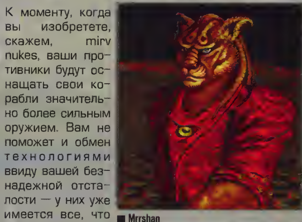
Очень мощные рычаги ввиду особого влияния производительности и скорости исследований на ход игры. Впрочем, некоторые игроки обходятся без ученых вообще (исключая начальный период). Такая ситуация возможна благодаря тому, что некоторые технологии (например, research labs) позволяют вести научные разработки при полном отсутствии персонала.

Money (-0.5/+0.5/+1 за -4/5/8 очков)

Никогда не выбирайте +1 BC. Вместо этого выставьте +0.5 BC, Fantastic traders и Large Homeworld (те же 8 очков, но с лучшими дивидендами).

Feudal Government (-4)

Феодальный тип правления весьма сильно тормозит развитие вашей империи на старте — вы практически не в состоянии двигать впред науку.


Mrrshan

К моменту, когда вы изобретете, скажем, mirv nukes, ваши противники будут оснащать свои корабли значительно более сильным оружием. Вам не поможет и обмен технологиями ввиду вашей безнадежной отсталости — у них уже имеется все, что вы в состоянии предложить. Единственный выход — захват соседних планет, но это будет сделать непросто в игре против CP, которые будут заведомо опережать вас в производстве, да еще и компьютер будет им подыгрывать.

Democracy Government (7)

Быть демократом или нвт? Мнения по этому поводу расходятся. Судите сами. Вас ожидает гоненив за шпионскую деятельность, в частности на уровнях hard и impossible. По сути, выбрать демократию означает оказаться в следующей ситуации: -10 spying, +0.5 BC и +1 research (что стоит в сумме всего-то 6 очков!). Скорость ассимиляции едва ли должна кого-то сильно волновать, а невозможность уничтожить местное население на захваченной планете (а если там одни дебилы?) также представляется определенным минусом в шкале ценностей. С другой стороны, при демократах отлично цветет наука, да и мораль населения находится на высоте. При этом вы можете не замечать постоянное воровство технологий со стороны ваших соседей — они не смогут применить (потому, как не запрограммированы) решающую — Android Workers. Неплохими добавками к демократии считаются выбор большеразмерного мира с артефактами.

Unification Government (6)

Выглядит достаточно неплохим выбором. В самом начале игры — никаких проблем с моралью



плюс 50% production и 50% food бонусы, плюс улучшенная сохранность шпионов +15 spy defensive. Это преимущество позволяет расе весьма быстро и серьезно заявить о себе, особенно если она еще и владеет бонусами типа production или pop growth. Да и наблюдать за медленной ассимиляцией населения захваченных планет вовсе не обязательно. Небольшая бомбардировка, и посылайте свежий colony ship. А вот на более поздних стадиях игры начнет сказываться моральная ущербность вашего выбора.

Low-G Homeworld (-5)

Низкая гравитация, как правило, означает снижение темпов производства для большинства планет и пониженную боеспособность нвземных войск. Получить за это -5 очков можно, но нужно ли?

High-G Homeworld (6)

Ваши десантники с самого начала могут по неубиенности быть приравнены к танкам. Их можно положить только со второго выстрела. К тому же у ввс есть хорошие шансы взять на абордаж в самом начале игры корабль антарян и получить таким образом доступ к их технологиям. Кто в состоянии остановить корабли с десантными челноками на борту, оснащенные щитами Xentronium и Damper, в то время как все остальные обладают лишь щитом не выше class 3 и вооружены fusion guns?

Aquatic (5)

Хорошо, но дорого. Зато стартуете на планете типа Gaia. А это значит, что каждый ваш фермер выдает за ход три единицы пищи.



Elerians

Subterranean (6)

Если вы решите создать подземную расу, то на любой планете сможете расселить от 2 до 10 дополнительных обитателей. Что приведет к росту доходов, производительности и научных исследований. Сильная штука, особенно в сочетании с бонусами для research и production.



Large Homeworld (1)

Ваша первая планета станет на 33% больше. Что даст вам почти сразу 33-хпроцентный рост исследований и производительности.

Rich Homeworld (2)

Может сыграть решающую роль для игры в небольшой по размерам галактике, где хороший старт исключительно важен. Если вы принадлежите к воинственной расе с бонусами, связанными с атакующими возможностями кораблей, то выбор богатого ресурсами мира может обеспечить вам достаточно быстрое получение приличного флота.

Artifacts World (3)

Три очка — красная цена возможности начать игру в мире с артефактами. Все равно вам сначала придется использовать вашу первую планету прежде всего в качестве производственной базы. Ко времени, когда вы сможете направить ее ресурсы исключительно на продвижение науки, в вашем распоряжении уже будет технология research labs, а может быть, и super computers, которые в значительной степени снизят значение имеющихся на первой планете артефактов.

Uncreative (-4)

Вы можете себе позволить принадлежать к неизобретательной расе на уровне Hard, но уже на Impossible вам придется очень тяжко. Зато в условиях, когда вы не в состоянии задать направление научных исследований, игра приобретает дополнительный интерес. Вам придется играть роль агрессивного захватчика, а если через час-другой вы все еще не получите технологию research labs — можете начинать все с начала.

Creative (6)

Многие склонны рассматривать изобретательность как некоторое суперсвойство расы, которое делает дальнейшую игру неинтересной. Вы получаете доступ ко всем технологиям, да и исследуете их сразу по несколько штук одновременно. С другой стороны, вы все равно сможете получить эти технологии посредством обмена, шпионажа, вымогательства и т.п., особенно в случае с большим количеством игроков.

Tolerant (10)

Толерантность позволяет получить дополнительное население, но в меньшей степени, чем subterranean. Большее значение имеет решение проблемы загрязнения окружающей среды. Но с этой напастью также можно совладать с изобретением соответствующей технологии за круглую сумму от 4 до 8 BC/ход для каждой планеты. Вывод — толерантность помогает получить скоростной старт, ее влияние будет сказываться на протяжение всей игры. Хорошая особенность — и стоит хорошо.

Fantastic Traders (4)

Фантастические торгаши — приобрести такую черту за 4 очка представляется достаточно выгодным делом. В этом случае вы будете получать за trade goods двойную цену. Хорошо оснащенная планетка с максимальным населением может стать фабрикой, печатающей деньги.

Telepathic (6)

Телепатические возможности расы способны сыграть решающую роль в игре. Вы сможете подчи-

нять население чужой планеты прямо с орбиты, а также — захватывать и использовать корабли противника. Ваши шпионы и дипломаты станут нвстоящими профессионалами. Если игра развивается в галактике с продвинутой технологией (advanced-tech) — в вашем распоряжении с самого начала окажутся корабли, с помощью которых можно осуществлять телепатический контроль.

Lucky (3)

Удачливость — по мнению многих, это наиболве бесполезная расовая черта, да еще за такую цену!

Omniscient (3)

Быть всезнайками в этой игре совсем неплохо — вы получите информацию о звездных системах, о нежеланных гостях (за четыре хода до их прибытия), о слабостях оборонительных рубежей ваших соседей. К сожалению, со времвнем эта черта теряет свою начальную мощь — вы черпаете информацию и из других источников. Примерно такой же эффект можно получить, наняв лидера с galactic lore (например, Loknar с Ориона) и изобретя приличный сканер.

Stealthy Ships (4)

Недоступных сканерам CP кораблей в этой игре, похоже, не бывает. А вот для игры с противниками-человеками это выбор действительно неплохой. Впрочем, аналогичный эффект достижим с помощью щита Stealth Field.

Trans-Dimensional (5)

Способность перемещаться без проблем может сыграть решающую роль только в исключительных случаях, например, при раннем возникновении длительной космической аномалии space flux. Возможность двигаться быстрее противника в экране сражения флотов также не является решающей на фоне наличия оружия, которое способно зажарить ваш спринтерский кораблик с любой дистанции.

Warlord (4)

Способная к войне раса выживет, задиристая — нет. Применяйте вовсю обучение пилотов в Space Academies. Отличная штука — бонус командных поинтов, особенно в Multiplbyer и при наличии промышленной базы, способной выстроить соответствующий флот.

Примеры генерации рас

Раса неловленных воров:

+6 +20 Spying; -3 -1 Research; -2 -20 ship defense; +6 Telepathic;

-1; Poor Homeworld; -2 -20 ship attack; +3 Charismatic; -2 -10 troop combat

Комментарий: огромный суммарный бонус от Charismatic/Telepathic позволяет заниматься воровством технологий и саботажем на полную катушку, при этом шпионам чаще всего удается оставаться на свободе.

Раса для любителей повоевать:

– Feudal (для дополнительных очков и удешевления кораблей)

– Repulsive (мы не собираемся никого очаровывать, не так ли?)

+6 Telepathic (для безболезненного захвата платеток, да и +10 шпионаж тоже пригодится)

+6 +50 attack (ваше лучевое оружие при этом действительно похоже на оружие)

+4 Warlord (дополнительные командные поинты, +15% при атаке тоже не помешают,..)

+2 +10 spying (..а шпионы добудут технологии)



■ Klackons

+2 Rich HW (чтобы поскорее построить первый мощный флот)

Комментарий: не идеальный вариант, но неплохо работавт для одного игрока (для Multiplbyer — самоубийство).

Раса с хорошим стартом:

+6 creative; +7 democrbcy; -2 -10 troop combat; +3 charismatic; -2 -20 ship defense; -3 -10 spying; +4 fantastic trader; -2 -20 ship defense; -1 poor homeworld

Комментарий: срвзу начинайте строить защитные missile bases, battle stations и т.п. — это простая и действенная тактика против антарян. Да и другие расы будут держаться на почтительном расстоянии, пока вы не построите флот. При этом вы, скорее всего, опередите конкурентов в скорости научных исследований.

Из записок неизвестного колонизатора

Застолбите поскорее территорию (ту, которая побольше) с помощью кораблей outpost, колонизовать планеты на этой территории вы успеете позже, когда в вашем распоряжении появятся приличные технологии. Некоторые игроки не строят ни одного кораб-



GUIDE

ля–колонии до 100–150 хода. Если Вы еще и играете в диктатора, то при колонизации планеты с outpost вы получаете казармы десантников. Стоит вспомнить при этом, что стоимость outpost — 100BC, а стоимость казарм — 80BC.

Единственный случай, когда эта стратегия не срабатывает — если в соседях у вас агрессивная и неконтактная раса. Такие любят уничтожать незащищенные планеты.

Договора о ненападении позволяют флотам залетать на территорию соседа. Используйте wormholes для того, чтобы понаставить колоний (достаточно просто выставить outpost), где только можно. В этом случае вы встретитесь с другими расами раньше, а значит, сможете раньше заключить с ними всевозможные договора или заслать рыцарей плаща и кинжала. Учитывая, что CP не очень–то склонны ладить друг с другом, у вас есть возможность получить приличный суммарный бонус в исследовательской и торговой сфере по сравнению с остальными конкурентами.

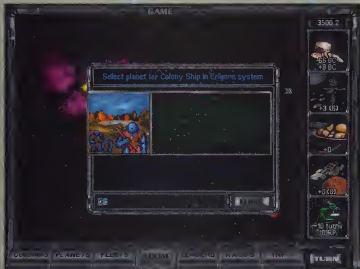
Еще одна сфера применвния кораблей типа outpost — выставьте их у каждой планеты в пределах вашей территории, пусть играют роль собак на сене — CP не смогут после этого колонизовать эти планеты. Судя по всему, оптимальное соотношение outpost ship/colony ship — 2:1.



Darlocks

Некоторые выдержки из древнесаккрского трактата "О постройках"

Hydroponic Farms ⇨ Эти фермы требуют 2BC для производства 2 единиц пищи. Если пища может быть произведена в другом месте, то 2 сухогруза доставят то же количество пищи за ту же цену. Поэтому, если в вашем распоряжении имеется пла-





нета–житница (terran + soil enrichment + androids + weather control + etc.), то может оказаться, что вам эти гидрофермы и не нужны вовсе. Не забудьте только выставить приличную охрану у планеты с пищей.

Marine Barracks ⇨ Есть смысл на захваченных планетах первым делом возводить не центр по контролю за аборигенами, а казарму десантников. В первом случае вы не застрахованы от восстания, во втором — постройка казармы понижает недовольство, а сама казарма начинает производить войска.

Из Памятки, предоставленной первым прорабом ⇨ Наилучшего эффекта можно достичь, если позволить в новой колонии все строить в автоматическом режиме, начиная с восьмой постройки. Первые же семь следувт возводить в приведенном ниже порядке: Automated Factories, Pollution Processor, RoboMiner, Atmospheric Processor, Missile Base, Hydroponic Farms, Starbase. При этом на планете производство выходит на максимальный уровень достаточно быстро. Весьма желательно automated factory просто купить.

Из Памятки, найденной у второго прораба ⇨ Последовательность строительства: Marine Barracks, Factories, Research lab, после чего возводить (по мере того, как они будут становиться доступными) все строения, связанные с повышением производительности или наращиванием научных исследований.

Из Памятки, отнятой у третьего прораба ⇨ Начинать нужно с 1–2 android worker (если доступны), далее — automated factory, marine barracks, другие постройки, связанные с ростом производства, cloning center, research labs и т.д. В самом начале игры можно потратиться на фермы hydroponic farm (дабы не привлекать ученых или рабочих на сбор морковки в колхоз).

О работе с населением

Замечено, что вовсе необязательно использовать население для научных изысканий. Значительно выгоднее наставить, где только возможно, исследовательских лабораторий да назаключать договоров о совместной научной деятельности.

Рост населения можно обеспечить следующим образом. Используйте маленькие, но богатые планетки в качестве инкубаторов — после постройки

всех строений, способствующих росту производства — выставьте в качестве производимого продукта housing.

Об отношении к пленному населению. Нв стоит их убивать, даже если они полностью бесполезны. Это может восстановить против вас другие расы. Ассимилируйте их. А потом уже подло пошлите на планету, где для них нет места. Да, они погибнут по прибытии, вы сможете печально подписать некролог. После чего поселите на высвободившейся планетке представителей собственной расы.

Бывают случаи, когда желательно заполучить представителей другой расы на свмой ранней стадии игры. Если вы не обладаете свойством Subterranean, то такой расой для вас станут Sakkra. Все очень просто, зти ящерицы обычно присутствуют в каждой игре и они, как раз, обладают упомянутым выше свойством. После первого знакомства попросите у их правителя самую плохонькую из его ультрабедных планет, не отдаст — захватите силой. Размножьте нескольких саккра в тепличных условиях на одной из плодородных планет. После этого пошлите одну ящерицу на планету, где у вас уже достигнут максимум населения. В результате — величина этого максимума изменится! Вы не сможете послать на зту планету другие расы, но продолжайте транспортировать саккра. Даже если вы не доставите первой особи подружку, она все равно умудрится расплодиться в новых условиях. Кстати, саккра еще и обладают +1 food. Ну, чем не раса рабов для плантаций? Еще один вывод — свойство subterranean можно не выбирать при генерации расы!

Всегда старайтесь поставить ассимилированных жителей на те участки, где они могут принести наибольшую пользу — Psilons двигать науку, Klackons — работать и т.п.

Внимание, андроиды! Эти помощники заселяют все планеты таким образом, как если бы они были планетами класса Gaia, занимая при зтом и места, предназначенные для органического населения. Например, крупный мир типа terran может содержать 16 юнитов населения. Если вы имеете на этой планете 15 органических юнитов, их число может вырасти до 16. Если же вы добавите к ним андроида, то рост органического населения на зтом прекратится. Начиная с зтого момента на эту планету вы сможете подсаживать только андроидов (до достижения населенности большой Gaia). Что важно помнить, андроиды—рабочие получают моральный бонус, а фермеры и ученые — нет. Поэтому, в конечном счете, целесообразно задействовать для работ на фермах и в исследовательских лабораториях органическое население, а на производстве андроидов.

Из Руководства по НИР и ОИР, найденного на месте разбомбленной лаборатории ммршанов

Если вы играете в качестве расы без свойства Creative — перед вами все время будет вставать проблема выбора технологии для исследования. Ниже рассмотрены некоторые "узкие" места в этом вопросе.


Gnolams

Advanced Construction (Automated Factories, Missile Base, Heavy Armor). Вам просто необходимы автоматические заводы, в то же время Missile Basвs очень пригодятся во время войны, они способны разнести антарянский фрегат. Так что выбирайте Automated Factories, а технологию ракетных баз воруйте или выменивайте.

Robotics (Robo Mining Plant, Battlestation, Powered Armor). Предпочтите Robo — производительность и здесь является определяющим фактором. Если вам не удастся впоследствии добыть Battlestation — стройте все доступные средства обороны планет.

Astro Construction (Titan Construction, Ground Batteries, Battleoids). Конкурентов у Titвn здесь просто нет. Технологию Ground Batteries можно своровать у Psilons.

Ion Fission (Ion Drive, Ion Pulse Cannon, Shield Capacitor). Исследовать Ion Pulse Cannon просто нвт смысла. Да, это приличное оружие, но у вас также будут и Gyro Destabilizers, которые пригодятся при встрече с антарянами. Более того, эта ветвь исследований приведет вас к Augmented Engines вместо Fusion Drive, а последний было бы желательно заполучить.

Anti-Matter Fission (Anti-Matter Drive, Anti-Matter Torpedo, Anti-Matter Bomb). Изобретайте двигатель Anti-Matter Drive, зти бомбы и торпеды не так уж и нужны.

Advanced Metallurgy (Deuterium Fuel Cells, Tritanium Armor). Несомненно — броню Tritanium Armor, иначе до получения Zortrium Armor ваши корабли будут слишком легкой добычей.



GUIDE

Nano Technology (Nano Disassemblers, Microlite construction, Zortrium Armor). Броня прежде всего — Zortrium Armor.

Positronics (Positronic Computer, Planetary Supercomputer, Holo Simulator). Если вы не будетв лидировать в науке — проиграете. Выбирайте Positronic Computer. С другой стороны — Planetary Supercomputer также является мощнейшей технологией, обеспечивающей рост морали, увеличение атакующих и защитных бонусов.

Cybertronics (Cybertronic Computer, Autolab, Structural Analyzer). Вам придется сделать непростой выбор между компьютером и автолабораторией. Исследоаать новые компьютеры вам дадут не скоро, но отстввврть в науке тоже нежелательно. Попытайтесь выкрасть недостающую технологию (CP всегда имеют Autolab).

Advanced Biology (Cloning Center, Soil Enrichment, Death Spores). О спорах Death Spores забудьте сразу. А вот выбрать среди двух остальных технологий будет непросто. Soil Enrichment можно практически приравнять к +1 food, а клонирование практически означает удвоенную скорость роста населения.

Magneto Gravitics (Class III shield, Planetary Rsdiation shield, Warp Dissipator). Зависит от ситуации — вам может поноадобиться радиационный щит для ультрабогатых радивционных колоний, да и технология Class V shield уже не за горами.



Alkari

Передовые технологии и оснащение кораблей

Обычно я оснащаю мои корабли ракетами, вслед за ними — mass drivers и gyro Destabilizers (когда я отправляюсь убивать guardian). Вслед за этим я получаю death rays. Как правило, к этому моменту я уже успеваю исследовать вssault shuttles. Комбинация лучей смерти и десантных челноков представляет собой весьма удачное сочетание. Особенно в том случае, если в вашем распоряжении есть xentronium. Для захвата корабля без десантников на борту нужен всего один челнок. При наличии приличного компьютера вы сможете захватывать и корабли антарян. Каждый из которых, даже любой фрегат, оснащен damper field, particle bеam, xentronium, quantum detonator и moleculartronic computer. На более крупных судах встречается техника и получше — reflectors, space compressors и BHG, но они будут попадаться очень редко. После того, как ваша раса станет облвдать damper field и xentronium, вы сможете доиграть партию в свое удовольствие.



О дипломатии

Не вступайте ни с кем в союз (alliance). Если вы откажетесь от соответствующего предложения — никто не будет сильно обижаться. Большинство CP не умеет толком использовать оружие и специальные устройства, поэтому можете смело менять оружейные технологии на экономические или научные. CP никогда не применяет андроидов — меняйтесь этой технологией при первой же возможности. Если вы произвели обмен с одним из CP — постарайтесь предложить ту же технологию и другим расам. Они все равно ею разживутся, но уже без вашего участия. Првдлагайте для обмена новейшие технологии, пока они еще не выкрадены и не исследованы другими — в этот момент они обладают наивысшей стоимостью.

Лидеры

На ранних стадиях игры весьма желвтельно нанять следующих лидеров:

Kronos — Galactic Lore и Dimensional Portal

Sparky — Advanced Damage Control (наняли и можете срвзу уволить!)

Mentox — Бонус в исследованиях + research lab + autolab

Cassandra — Твлепатический тренинг

Вариант строительства флота

В начале игры стройте крейсвра, на них можно разместить почти все, что может понадобиться. Это минимальный по размеру корабль, который может быть использован телепатической расой для установления контроля над новыми планетами. В начале игры я вооружаю их ракетами, которые значительно более эффективны, чем любое лучевое оружие. Например, 2 крейсера с nuclear missiles легко справятся со starbase. Время ракетных крейсеров заканчивается с появлением у CP кораблей, способных уничтожить крейсер одним выстрелом или обладающих повышвнной противоракетной защищенностью. В этот момент переходим на Gyro Destabilizers.

Эти устройства наносят не так уж много вреда, но повреждают при этом непосредственно конструкционные элементы, полностью игнорируя щиты. К моменту морального устаревания ракетоносных


■ Meklars

крейсеров вы должны уже обладать технологиями clbss III shield и augmented engines. Они позволят вашим крейсерам приблизиться на выстрел к самому крутому кораблю противника и уничтожить его еще до того, как он успеет что-нибудь возразить.

Третий тип крейсера — анти-антарянский. Навесьте на корабль с утровнной конструкцией Assault и тройную броню. Двигатели augmented engines позволят вам подвести 3–4 таких кораблика на кратчайшее расстояние к кораблю антарян. Проведите абордажную операцию и захватите его. Иногда корабли антарян взрываются после абордажа. Такая тактика позволит вам получить новые технологии, а также разжиться кое-какими деньгами в результате продажи захваченных кораблей. Эти же корабли можно применять для захвата звездных баз starbases, с помощью которых можно будет разнести саму планету.

Под конец игры нашпигуйте свои старые крейсера последними технологическими новинками, при этом вы сохраните на службе опытные комвнды.

Некоторые подсказки по ходу боевых действий

Если в составе мощного флота будут находиться дешевые фрегаты с nuclear bombs — основной удар защитных планетарных средств будет нвправлен именно против ваших бомбардировщиков. Это позволит остальным кораблям спокойно заниматься поставленными задачами.

Иногда корабли, взрываясь, причиняют значительно больший вред соседним кораблям, чем обычно. Особенно, если против них применяются heavy phasors, а вслед за ними — heavy ion pulse cannons. Иногдв при этом возникает настоящая цепная реакция вспыхиввющих один за другим кораблей. Известен случай, когда флотом из 6 titans в течение двух ходов таким образом были уничтожены 5 Sakkra doomstars, около 7– 8 Sakkra titans, 10–12 Sakkra battleships и 15–20 более мелких кораблей.

Применяйте фрегаты-камикадзе. Подведите их поближе к противнику и, после того как неприятель выпустит по ним ракеты, перехватчики, челноки и т.п., прикажите им самоуничтожиться. При этом будут уничтожены все выпущенные подсистемы и окажется серьезно поврежден носовой щит корабля, который теперь можно будет пробить дистанционным оружием ваших кораблей, нанеся существенный вред начинке корабля противника.

Против Eels и Amoebas применяйте корвбли с MIRV nuclear missiles, установите их столько, сколько сможете втиснуть в корпус.

Против Guardian — mass drivers и быстрые ракеты для уничтожения щитов, прикончить его можно с помощью ion cannons. Второй вариант — применяйте Gyro Destabilizers. Ввм хватит шести линкоров с battlepod и усиленными корпусами из Tritanium с 6 gyrodestabilizers на каждом. Особенность — на первом ходу не двигайте ваш первый линкор полностью вперед. Третий — разрушить щиты можно с помощью доступных на ранних стадиях игры Neutron Blasters, завершить начатое — с помощью ion cannons.

Против антарян прекрасно зарекомендовали себя ракеты nuclear missiles с emission guidance. Желательно, чтобы они были также ECCM и Mirv.

Послесловие

Я надеюсь, что привведенные советы в определвнной степени помогут вам не наделать грубых ошибок нв первых моментах игры. На страницах журнала нввозможно поместить богатейший табличный материал для МОО2. Уже сейчас размер FAQ по нему превышает полмегабайта. Нет здесь места и для того, чтобы остановиться подробнее на элементарных понятиях, при написании ствтьи я ориентировался на продвинутых игроков, которые не нуждаются в переводе терминологии. Вместо зтого я попытался дать больше фактов, идей и удачных находок. В настоящее время в издательстве "Библион" готовится очередной выпуск старейшего отечественного сборника описаний компьютерных игр. В его состав будет включено полноценное подробное руководство по МОО2.

Этим руководством мы открываем конференцию (Conference) no Master of Orion II: Battle at Antares, обещанную в первом номере "Навигатора". Отсылайте в редакцию все интересные идеи и находки, какие у еас появились по игре. Если найденная вами информация будвт неординарна и интересна другим, можете рассчитывать на то, что она будет опубликована в следующем номере (номерах) журнала с указанием вашего имени.

О том, что собою представляет рвздел Conference как таковой, вы сможете прочесть на первой и третьей страницах.

Игорь Бойко

CHEATS

Приведенные ниже коды работают для версий игры под DOS и Windows 95, вводятся при нажатой клавише ***<ALT>***. *Режим Multiplayer не проверялся.*

MOOLA - 1000 BC
MENLO - завершение рекущего исследования
CRUNCH - завершение строительства в текущей колонии (исключение)
EINSTEIN - получаете все технологии
ISEEALL - изменение статистики вашей расы - применять с оглядкой!
SCORE - показать текущие достижения
CANBONLYL - все расы объявляют вам войну
ALLAI - вхождение в контакт со всеми компьютерными игроками



SOLUTION

Leisure Suit LARRY

LOVE FOR SAIL!



Начало Larry VII — это окончание Larry VI. Наш герой и его возлюбленная, Shamara, уединились в пентхаусе и вроде бы вполне довольны друг другом, но... "Ларри, мне этого мало, я хочу чего-то нового", — говорит она ему и пристегивает его руки к спинке кровати при помощи наручников. Нет, Ларри, это уже не игра, — это реальность. Пока ты переводишь дух, твоя партнерша смывается, прихватив твой бумажник и запихнув тебе сигарету в зубы (видимо, в качестве благодарности). А ведь знает, что ты не выносишь табачного дыма! О, нет! Худшего и представить себе нельзя: надо же было додуматься выплюнуть сигарету на постель. Ларри! И почему ты всегда начинаешь думать лишь после того, как натворишь каких-нибудь глупостей?..



Собственно, вам, как игроку, возможность действовать предоставляется лишь в тот момент, когда наш незадачливый герой начинает в панике корчиться на объятой пламенем постели. Не обращайте внимания на его стенания и приступайте к делу. Возьмите с правого столика набор для укладки волос (Lil' Hair Weave Kit), а с левого — тиски-зажим (Vice Grips). Распахните окно Inventory, щелкните мышью на наборе и откройте его (выбрав команду Open). Вы получите иголку (Needle). Теперь щелкните на зажиме и согните иголку с его помощью (выбрав команду Vice Grips->Use->Needle). В итоге у вас получится гнутая иголка (Bent Needle), которая вполне сойдет за отмычку. Подождите, пока Ларри успокоится и перестанет метаться. Щелкните мышью на его наручниках и разомкните их (командой Handcuffs-> Use->Bent Needle).

Выскочив в другую комнату, бедняга сможет отдышаться. Тем временем, подоспевшие пожарные уже, видимо, поняли, что потушить они ничего не успеют, и Ларри предлагается единственный выход, — прыгнуть вниз с сорокового (!) этажа. Он бы и рад это сделать, но не может выбраться на крышу. Причина этому — запертая стеклянная дверь. Бесполезно принуждать его пытаться высадить ее при помощи чего-нибудь тяжелого: Ларри настолько измотан "любовными играми", что не в состоянии что-либо поднять или сдвинуть с места. Приходится идти напролом и разбивать злополучную дверь... собственным телом! (Glass Sliding Door-> Other-> Break). Изрядно порезавшись, Ларри оказывается на балконе. Здесь он неожиданно находит открытку с изображением океанского лайнера и припрятывает ее... в трусы (ничего другого на нем просто не осталось). Что делать дальше? Времени на раздумья не остается, так как сильный взрыв сметает Ларри с крыши!



Нет, проказник не погибает. Он благополучно приземляется на растянутую пожарными сеть, делает ряд головокружительных отскоков и в конце концов смачно шмякается на... кактус. Пару слов для прессы: "Дружище Ларри! Ты только что избежал смерти, спрыгнув с крыши горящего сорокаэтажного здания! Что ты намерен предпринять теперь?" О-о, отправиться в круиз, конечно же!

The PMS Bouncy

Круиз... Прекрасная погода, прекрасное море, прекрасный

белый корабль и прекрасная девушка-капитан по прозвищу Thygh.



Ларри настолько очарован, что после первых же двух фраз зарабатывает от нее... пощечину. С пылающей щекой он восходит на борт, где получает у казначея (Peter the Purser) корабельную карточку, дающую ему возможность оплачивать все услуги и открывать дверь в собственную каюту. Только вот каюта... "Извините, сэр, тут произошли кое-какие накладки... в общем, мы подыскали вам другие апартаменты. Поверьте, они ничуть ни хуже... Они намного БОЛЬШЕ! Это каюта под номером 0."

Великолепно! Какой здесь милый и отзывчивый персонал! Очень хочется надеяться, что и дальше все пойдет в том же духе. А вот и начало сладкой жизни — "Всем, кто мечтает провести с восхитительным капитаном всю следующую неделю, убедительная просьба подняться в кают-компанию." Так объявляет радио. Ларри! Что же ты стоишь? Беги скорее! Для этого достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши и из меню Shortcut выбрать Map. Появится план всего корабля. Нужно всего лишь указать и щелкнуть мышью на нужной области, чтобы оказаться там немедленно. Видите большой красный закругленный прямоугольник в центре второй сверху палубы? Это и есть кают-компания (Proud Lil' Seaman Lounge). Перемещайтесь туда.

Желающих хоть отбавляй. Peter the Purser уже здесь. После того, как он объявит условия состязания, названного Thygh Man Trophy (The TMT), вы получите карточку участника. Оглядитесь вокруг. Видите, возле одного из сундуков в левом ряду малюсенький колпачок в красно-белую полоску? Щелкните на нем мышью. Ух ты! Примите участие еще в одной игре, "Where's Dildo?" По всему кораблю вам будут попадаться эти создания (всего их 32). Если вы найдете их всех, то будете вознаграждены дополнительно. Откройте меню Help и выберите About... Здесь перед вашим взором предстанет вся команда создателей игры. И на руке одного из них будет сидеть еще один Where's Dildo?. Теперь закройте окно и выходите на палубу. Там вы сможете осмотреть деревья, подстриженные несколько необычным образом. Найдите еще одного Where's Dildo?. Потом идите налево. Здесь вы увидите пожарный ящик. Откройте его (Fire Hose Counter->Open) и возьмите пожарный шланг (Fire Hose->Take). Возможно, сейчас или позже вам попадется Peggy, толстая женщина пиратской наружности.

Поговорите с ней (Peggy->Talk). Во время разговора у вас появится список доступных тем. Обсудив весь список, вы узнаете пару занятных вещей. Во-первых, смешение лубриканта-смазки (KZ Sexual Lubricant) и дезодоранта (Deodorant) приводит к взрыву. Во-вторых, Peggy чертовски любит сквернословить. Не забудьте спросить ее о капитане. Для этого выберите тему Прочее... (Other...) и введите "Thygh". Peggy не упустит случая выплеснуть на вас приличную порцию брани в ее адрес. После этого скажите ей Good-bye и идите дальше налево.

Вы найдете еще одного Where's Dildo?. Осмотрите дерево-овечку и сорвите с него тропический фрукт (Kumquats->Take). Обратите внимание на весьма занятного персонажа, стоящего неподалеку. Поговорив с ним, узнаете, что его зовут Rod, и что его работа заключается в том, чтобы развлекать детей (которых на корабле, кстати, нет совершенно). Поговорите с ним еще несколько раз, и он продемонстрирует вам свое искусство надувания шариков. Он умеет делать из них невообразимое количество всяческих зверей, которые, впрочем, выглядят совершенно одинаково...



Такова прелюдия к игре. Откройте окно, где обычно просматриваете содержимое своих карманов (Shortcut Menu->Inventory). Осмотрите вашу карточку участника (TMT Scorecard).



Вы увидите, что вам предстоит участие в следующих состязаниях: Бросание Подков (Poop Deck Horseshoes), Игра в Кости (Craps Tournament), Кегли (Tail Deck Bowling), Лучший Любовник (LoveMaster 2000), Лучший Кок (Captain's Cook-Off) и Лучше Всех Прикинутый (Best-Dressed Man). Сами видите — ничего сложного. Так что, вперед, Ларри!

The LoveMaster 2000

Достаньте план корабля и найдите библиотеку (Library). Это небольшое помещение рядом со стойкой Peter the Purser. Идите туда. Осмотритесь. Рядом с большими напольными часами сидит еще один Where's Dildo?. Просмотрите все книги на полках вокруг вас. Прочтите о том, как сделать электромагнит. Обратите также внимание на книгу о немецком авиапромышленнике Fokker, написанную некоей Drew Baringmore. Пройдите дальше. Здесь вас встретит хорошенькая библиотекарша по имени Victorian Principles.



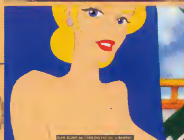
Поговорив с ней, вы поймете, что перед вами самая обычная скрытая нимфоманка, которая "терпеть не может непристойностей", "никогда не читает возбуждающей литературы" и "крайне консервативна". Да... насчет консервативности, пожалуй, чистая правда – на ее компьютере стоит DOS 2.1! А что касается возбуждающей литературы, то, вероятнее всего, она ей просто еще не попадалась. Спросите ее о чем-нибудь (неважно о чем), используя тему Прочее... (Other...). Тех 10 секунд, которые она потратит на обработку вашего запроса на компьютере, вам вполне хватит, чтобы стянуть со стола бутылку клея (Mucilage). После чего просто скажите ей Good-bye и уходите.

Возле колонны справа от фонтана с шампанским сидит кроха Where's Dildo?. Теперь идите к бассейну (Clothing Optional Pool). Вы увидите нечто вроде раздевалки. Слева, за кустиком, – опять же Where's Dildo?. Попробуйте пройти дальше, и вас остановит Dick. Дело в том, что разгуливать одетым на территории бассейна хоть и разрешено, но все-таки не рекомендуется по соображениям какой-то там безопасности. Так или иначе, Ларри придется раздеться донага. Dick вручит ему НЕЧТО, чтобы слегка прикрыться, после чего даст еще и полотенце, чтобы в свою очередь прикрыть зто НЕЧТО. И, в конце концов, Ларри позволяется пройти к бассейну.



Завести с кем-нибудь знакомство не составит особого труда: на шезлонге сидит обнаженная девушка и жалобно просит... полотенце. Она натиралась жидкостью от загара, и та случайно попала ей в глаза. Ларри приходится расстаться с прикрытием. Девушка наконец-то приходит в себя и весело смеется – НЕЧТО оказывается очень милым и, что любопытно, подвижным слоником.





Поговорив с ней, вам удастся выяснить, что, во-первых, ее имя Drew Baringmore (помните книгу на библиотечной полке?), во-вторых, корабельный стюард по ее распоряжению где-то запер ее вещи (из-за этого она обречена оставаться голой, хотя, впрочем, именно этого она и хотела), в-третьих, Gigantic Erection означает всего лишь коктейль, на приготовление которого уходит немало времени, в-четвертых, она совсем не прочь поговорить о промышленнике Fokker, – главное найти одежду и подходящее место для беседы. И, наконец, на столике лежит книга с интересным названием "The Erotic Adventures of Hercules", которую Drew читает в перерывах между работой со своим ноутбуком. Ах... Victorian, несомненно, немного расшевелилась бы после прочтения оной!.. Но – увы! – книжка пока что занята. Уходя, не забудьте прочитать в журнале "Persons" заметку о певицах Juggs, которые попали в неловкую ситуацию из-за своей странной восприимчивости к каким-то там химическим соединениям и высокой температуре. Теперь пора побывать у себя дома, в каюте под номером 0.

О, силы небесные! Это... что?! Здесь я буду жить?! Огромный трюм с тусклым освещением, раскладушка, капающая с труб вода, неработающий унитаз, какие-то бочки... Ой! Прямо за ведерком сидит Where's Dildo?. Развели их тут, понимаешь ли, как тараканов... Осмотритесь. Поваляйтесь на раскладушке. Прочувствуйте все прелести первобытной жизни. Заснуть все равно не получится, так как капли лупят прямо по лбу.



Теперь встаньте и поднимите рулон туалетной бумаги (согласитесь, в некоторых случаях зто вещь очень нужная!). Возьмите банку из-под силиконовой смазки (Silicone Lubricant) – она затыкает сливное отверстие унитаза. Теперь возвращайтесь



в бассейн. Dick опять остановит вас и велит переодеться. Снова поговорите с Drew и на этот раз возьмите у нее книгу. Отлично, теперь есть, что подсунуть этой чахлой недотроге, этому синему чулку и книжному червю, этой зануде Victorian! Бегите в библиотеку. Спросите Vicki о чем-нибудь еще и, пока она будет копаться в компьютере спиной к вам, возьмите со стопки книгу в желтой обложке. Откройте окно Inventory и снимите с книги суперобложку (Book->Remove Jacket). Теперь наденьте обложку на ту книгу, которую вам дала Drew (Book Jacket->Use->Erotic Book), после чего закройте окно Inventory и кладите переодетую книгу на стопку (Stack->Use->Erotic Book in Prudish and Proud Cover). Возвращайтесь в свою каюту. За унитазом прячется еще один Where's Dildo?.

Теперь направляйтесь туда, где проводится состязание LoveMaster 2000. Найдите на карте место, называемое Sexual Prowess Competition. Это маленький красный прямоугольничек в ряду себе подобных. Ого! Да тут жизнь просто кипит! И, конечно же, не без Where's Dildo?. Он сидит в четвертой кабинке. Нашли? Теперь подойдите к странному сооружению в виде больших губ и вставьте туда свою карточку (Cyber Card 2000->Use->TMT Scorecard). Зайдите в кабинку и попытайтесь выиграть.



Хм... Это не так-то просто. Нажмите кнопку справа от кабинок. Теперь снова вернитесь в свою каюту. Ой, еще один Where's Dildo?. Он сидит за трубами в нижнем левом углу. Теперь идите в библиотеку. Wow!!! Это невообразимо! Или это не Victorian?! Библиотекарша преобразилась до неузнаваемости.



Ее стол завален предметами, настолько далекими по смыслу от прежней тихони Vicki, что даже очередной Where's Dildo? нашел себе здесь местечко, примостившись за ананасом. Главное — не теряться! Стоит задать ей невинный вопрос о погоде, как это заведет ее настолько, что тебе, Ларри, останется лишь отпраздновать еще одну небольшую победу (тем более, что, будучи без очков, Vicki не станет особо тебя разглядывать). Но возвращаться в каюту придется, к несчастью, нагишом, прикрываясь одной лишь наспех прихваченной книгой. И мало того — по пути Ларри встретится старушка из серии божий одуванчик, на которую его несколько экстравагантный вид произведет прямо-таки неизгладимое впечатление...

Одевшись, Ларри получит сообщение, что "маленькое приключение Vicki" оставила ему свой портрет на жестком диске, в файле "vicki.bmp". Будет время — взгляните!

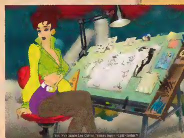
А сейчас снова возвращайтесь в библиотеку. Поговорите с Victorian заново и попытайтесь убедить ее в том, что ей нет равных в любовной игре на всем корабле. Тем более, что есть прекрасная возможность доказать это самой себе — достаточно лишь принять участие в состязании LoveMaster 2000. Отдав ей свою карточку участника, вы станете свидетелем незабываемого действа, от которого придет в восторг даже жюри! А вы, само собой, станете победителем.

The Best-Dressed Man

Конкурс на лучшую одежду... Спрашивается, как наш герой может в нем победить, если над его "прикидом" продолжают смеяться все, кто когда-либо играл в "Leisure Suit Larry"? Ох... Лиха беда начало. Доставайте план корабля и следуйте в место, названное Best Dressed Competition. Ага, а наш приятель-кроха Where's Dildo? уже тут как тут, рядом с компьютером. Расстегните молнию на брюках манекена (Fly->Unzip). После того, как ваша карточка будет прочитана специальным устройством, сканер снимет голографическое изображение с вас и с вашей одежды, а компьютер поставит оценку.



Хм... Как по вашему, есть возможность попасть в число победителей с таким результатом? Лучше и не надеяться... Оставляйте эти бесплодные попытки и направляйтесь в бальный зал (Captain Queeg's Ballroom). На сцене сидит... кто?... конечно, Where's Dildo?. А рядом с доской для рисования сидит Jamie Lee... Coitus. Что называется, девушка без каких-либо комплексов.



Поговорите с ней. Вы узнаете, что Jamie Lee — бывшая манекенщица. Но в данный момент душевное состояние бедняжки близко к депрессии — ее давняя мечта сделать "сольную" карьеру в создании собственного стиля одежды потерпела неудачу. Известный модельер Calvin Clone попросту украл у нее всю весеннюю линию костюмов и выдал за свою. И теперь она переживает колоссальный твор-

SOLUTION



ческий спад. Естественно, придется ей помочь. Что тут мучаться со всякими выкрутасами из области высокой моды, когда можно просто выбрать команду "Прочее..." (Other...) и ввести "leisure suit"? И Jamie Lee неожиданно поймет, что создание моделей в стиле "ретро" и есть то, что ей сейчас нужно. Тем более, что Ларри никогда и ничего не делает без задней мысли, и ее модели могут помочь ему одержать победу в конкурсе. Дело остается за малым — нужен специальный материал, полиэстер. Спрашивается, где его взять?..

Достаньте карту и направляйтесь ко входу в казино (El Replicant Sculpture Garden). Здесь вы увидите две гигантские статуи Давида Микеланджело и Венеры Милосской.



Обе они построены из "отходов" казино: Давид — из игральных карт, Венера — из игральных костей. Посмотрите наверх. Пристроившись на лесах под самым потолком, маленький скульптор вдохновенно мажет Венеру клеем, дабы придать статуе прочность. Теперь посмотрите вниз. За стопой Давида прячется... Where's Dildo?. А сделанная из крохотных кубиков стопа Венеры... ах! У вас, как известно, всегда была тяга к прекрасному. Особенно, если это "прекрасное" можно потихоньку унести с собой. Будем надеяться, что скульптор не обидится, если мы возьмем на память вот эти два кубика с краю... они такие маленькие... Ой!!! Ларри! Ну что же ты натворил? Ведь Венера же еще не промазана до конца! Ну вот... Была женщина, а теперь это бесформенная груда костей... имеется в виду, конечно же, игральных. Уходи отсюда, противный Ларри! Не стоит пялиться на рыдающего скульптора. Он и так, того гляди, спрыгнет вниз со своих лесов от горя...

Вернитесь к центральному фонтану. Видите еще одного Where's Dildo? у входа в библиотеку? Теперь идите назад к статуям (вернее, к статуе). Скульптор уже ушел (или, может быть, его уже унесли). Забирайтесь по лесам на самый верх. Здесь вы найдете ящичек с инструментами, из которого надо взять отвертку (Screwdriver). Откройте карту и направляйтесь в комнату "Только для персонала" (Employees Only). Она совсем рядом. Тут вы найдете своеобразную "доску почета" с портретами предыдущих победителей состязания. И, конечно же, портрет самой Thygh.



В дальней стене есть весьма внушительная дверь со всевозможными примочками для идентификации личности. И плюс ко всему — лазерная защита! Страшно? Ничуть. Смело идите к двери. Да не зевайте по сторонам. А то сердце может не выдержать...



Просто толкните дверь, и все. Для этого щелкните на ней мышью, выберите "Прочее..." (Other...) и введите "push". Войдя внутрь, вы увидите еще одного Where's Dildo? за стульями справа. Возьмите со стола тюбик со смазкой (KZ Brand Jelly) и кабель-перемычку (Jackpot Preventer), который висит на доске. Прочитайте объявление о том, что в казино стали попадаться умельцы, которые шлифуют наждаком одну из сторон игральной кости, чтобы избежать проигрыша. Тут же вы найдете специальный сосуд для таких костей (Shaved Dice Bowl), к несчастью, совершенно пустой. Осмотрите стену с сейфами и плакаты с изображениями все той же Thygh. Теперь достаньте карту и переместитесь на капитанский мостик (Bridge). Заберитесь по лестнице на мачту и осмотрите паруса.



Полиэстер! Как раз то, что вам нужно! Но для того, чтобы отрезать кусок, вам понадобится сперва развернуть их, а также найти подходящий инструмент. Спуститесь вниз и идите в рубку. Здесь вам попадется еще один Where's Dildo? и... собака. Милый такой песик, который ни за что не подпустит вас к пульту управления парусами. Выходите наружу. Видите электрический щиток на стене? Снимите с него крышку при помощи отвертки. Здесь вашему взору предстанут два предохранителя: от системы палубных громкоговорителей и от парусного привода. Достаньте кабель перемычку и соедините их. Ура! Теперь при каждом объявлении будет приходить в движение и система подъема парусов. Теперь бегите в столовую (The Heaving Ho'). Обратите внимание на прекрасное ледяное изваяние капитана. Можете да-

же лизнуть его (Other...–>Lick). Вокруг статуи расставлена масса всяческих блюд. Среди тарелок вам, конечно же, попадется очередной проказник Where's Dildo?. Найдите также горшочек с вашими любимыми бобами (Bean Dip) и съешьте, сколько сможете. Теперь щелкните мышью на самом себе и обратите внимание на то, что в меню появилась новая команда, "Испортить воздух" (Fart). Ее смысл станет вам ясен немного позже... Идите к двери в самом конце зала и прислушайтесь. Интересно? Да, вот только внутрь войти нельзя. Теперь подойдите к повару–китайцу (Meat Carver), стоящему за столом слева, и поговорите с ним. Он предложит вам свое фирменное блюдо, консервированную свинину (s'Pork). После того, как вы съедите одну порцию, попросите еще. Какая гадость!.. Спросите в третий раз – и китаец куда–то уйдет. Возьмите со стола нож (Carving Knife) и вывинтите из абажура красную лампочку (Heat Lamp). Кстати, среди развешанных сарделек вам попадется еще один Where's Dildo?. Теперь возвращайтесь на мостик и опять забирайтесь по лестнице на рею. Если паруса еще не подняты, подождите следующего объявления. Отрежьте ножом кусок полизстера. Вот невезуха! Последнее объявление по радио приводит к тому, что паруса незамедлительно сворачиваются, принуждая вас тем самым провести всю ночь на мачте...

Утро начинается для вас с первого объявления. Паруса поднимаются, и вы летите вниз головой... на палубу! Ничего, приходите в себя потихоньку. Зато теперь у вас есть кусок заветного полизстера. Вернитесь в бальный зал и отдайте полизстер Jamie Lee... Так или иначе, но возвращаться в свою каюту вам придется опять нагишом, прикрываясь лишь катушкой ниток. И все бы ничего, но вам повстречается Peggy. Да–а... Такого она давненько не видела!.. Одевайтесь в новенький костюмчик и возвращайтесь к Jamie Lee. На дверях бального зала вас будет ждать записка, в которой Jamie попросит вас воспользоваться соседним входом. Идите, не бойтесь. Только вместо Jamie вы увидите там толпу разгоряченных зрителей, пришедших на показ мод. В считанные секунды от вашего "прикида" останутся лишь клочки! И возвращение в каюту будет не менее прозаическим, чем в последний раз. Не считая лишь того, что вам посчастливится нарваться на репортеров с телекамерой, которым еще не приходилось видеть на этом корабле человека, на котором из одежды присутствовал бы лишь... где–то наспех прихваченный фотоаппарат!



Уже будучи в каюте, вы узнаете, что, кроме нового костюма, Jamie Lee оставила вам свое изображение в файле "jamie-lee.bmp".

Полюбуйтесь на него, после чего бегите в комнату Best Dressing Competition, повторите операцию со сканированием и... примите поздравления с победой!

The Craps Tournament

Теперь направляйтесь в казино (Pair O'Dice Casino). Найдите там очередного Where's Dildo?, – он сидит за одним из столиков для игры в "blackjack". По условиям конкурса вам надо выиграть в кости, но подойти к столу не удастся, желающих хоть отбавляй. Тут испытывает судьбу публика – не чета тебе, Ларри... Посмотри на этих красавцев, всегда уверенных в себе, на этих изящных дам, потягивающих коктейли. Какой азарт! Какие суммы!.. Эти богачи, от которых разит дорогой парфюмерией, толкутся здесь круглые сутки. Что делать? Как будто бы нет ни одного шанса... Или есть?! Хорошо, уж если не получается использовать собственное обаяние, попробуем атаковать их по–другому. Что есть у нас, и чего нет у них у всех? Откровенного нахальства и отсутствия комплексов. Вспомни про бобы, дружище Ларри! Ты носишь в себе этот заряд со вчерашнего дня. Оставь сомнения, сосредоточься и немного напрягись...



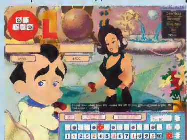
Ай! Я нечаянно! (Как бы не так!) Простите меня! Эй, куда же вы? (А катитесь–ка вы все подальше!)... Что ж, расчет был точным. Хоть атмосфера несколько испортилась, зато у стола остался лишь крупье–француз. Более гадливого выражения лица, наверное, не бывает, но что поделаешь? Бедняга на работе, приходится терпеть подобные выходки посетителей. Сыграем? Извольте... Первая попытка, само собой, безуспешна. Как, впрочем, и все остальные. Есть дикое желание воспользоваться теми кубиками, что давеча были извлечены из большого пальца Венеры (мир праху ее!), да крупье не позволяет. Не беда! Воспользуемся туалетной бумагой (вместо наждака!) и отполируем наши кости. Теперь удача нам благоволит... и еще раз... и еще!

Само собой, постоянный выигрыш сразу же привлекает внимание. И вовсе не охраны, а некоей красотки со странным именем Dewmi Moore.

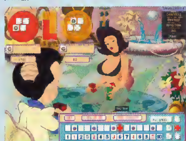


Она не замедлит предложить вам гораздо более интересную игру, Strip Liar's Dice. И Ларри

соглашается. Еще бы! Проследовав за таинственной особой в ее каюту, он вступает с ней в увлекательную игру, правила которой не так сложны, как кажутся на первый взгляд.



У обоих игроков с самого начала по 5 костей, на которых имеются цифры от 2 до 6, а также "бычий глаз" вместо единицы. Каждый тур начинается с перемешивания костей. Надо лишь угадать, какое число тех или иных цифр выпало в данный момент у обоих. Кости партнера, само собой, спрятаны от ваших глаз. Каждый ход заключается в повышении ставки, возможном (но необязательном) выставлении любой из своих костей и передаче хода противнику (Bet), или же просто в открывании всех костей (Challenge). Выигрывает тот, кто назвал максимальный результат, не превышающий действительное положение вещей. "Бычий глаз" считается за любую кость, если только спор идет не о числе самих "бычьих глаз". Повышение ставки заключается в увеличении предполагаемого числа костей, названных противником (например, "шесть пятерок" вместо "четырех пятерок") или в повышении очков (скажем, "пять троек" вместо "пяти двоек"). Каждая ставка осуществляется при помощи специальной линейки на игровом поле. При каждом проигрыше игрок теряет одну из своих костей, которую он может потом выкупить. Если он теряет все кости, и ему не на что их выкупить, он снимает одну из предметов своей одежды. Играя с Dewmi, вам придется все время сохранять игру на случай неудачи. (Маленький совет: если во время игры нажать комбинацию клавиш <Ctrl-C>, то вы увидите все кости противника.) Так или иначе, через некоторое время она лишится всего, кроме лифчика.



После этого Dewmi предложит вам выпивку, предварительно подмешав туда что-то.



Употребив эту смесь вовнутрь, вы провалитесь в глубокий сон, наполненный сюрреалистическими видениями и бравурной музыкой. Несомненно, вам дали наркотик... А проснувшись, вам придется возвращаться к себе в каюту опять-таки в чем мать родила. Для проходящей по коридору монашки, вы — исчадие ада! (Хотя ей, тем не менее, ужасно интересно лицезреть вас в таком виде!...) Оказавшись в каюте, оденьтесь и посмотрите на тот портретик, который оставила вам на память Dewmi (dewmi.bmp).

А также прослушайте объявление о том, что вы выиграли в очередном состязании!

Poop Desk Horseshoes

Найдите на карте каюту Dewmi и отправляйтесь туда. Само собой, ее и след простыл. Слева на столе вы найдете то, чем она умудрилась накачать вас (Orgasmic Powder). Теперь идите на прогулочную палубу (Promenade Deck) и поговорите с Peggy. Выспросите у нее все, что она знает о стюарде (cabin boy), а также о сейфах (lockers) в комнате для персонала. Она укажет вам на тот сейф (второй слева в нижнем ряду), который следует попытаться открыть. Спуститесь вниз и попытайтесь открыть его. Потом вернитесь к Peggy и спросите у нее код для этого сейфа. Она назовет вам комбинацию 38-24-36 (По-видимому, это параметры фигуры капитана, выраженные в дюймах). Вернитесь к сейфам, наберите код и... дышите глубже! Дверь припечатает вас к потолку. Незабываемые ощущения! Вам даже покажется, что вы теперь и не Ларри вовсе, а пришелец Е.Т. из одноименного фильма Спилберга. Но лишь на короткий миг. После этого зайдите в образовавшийся проем. Здесь вас встретит весьма странный тип (по всей видимости, или турок, или бенгалец) с очень трудным для произношения именем Xqwzts.



Как окажется, он и есть тот самый стюард, который, впрочем, совсем не беспокоится о своих прямых обязанностях. Вы узнаете, что все свое существование он посвятил изготовлению картинок непристойного содержания на любой вкус. Спросив, как ему удается делать подобные фотографии, вы, с своему удивлению, узнаете, что у него имеются весьма щекотливые снимки даже... вашей скромной персоны! Повинуясь смутному желанию не дать компромату дальнейшего хода, эти картинки придется у него купить. Теперь выходите наружу, к фонтану. Поговорите с казначеем (Peter the Purser).



Воспользуйтесь белым телефоном, висящим на колонне. Потом обратите ваш взгляд наверх. На одной из палуб над фонтаном вас будет ждать очередной проказник Where's Dildo?. Вернитесь к Peggy и спросите ее о пройдохе-бенгальце. Она расскажет вам, что он мечтает стать американским гражданином и нуждается в паспорте. Идите к казначею и попросите его выдать вам ваш паспорт. Он ответит, что это возможно лишь в том случае, если вы предъявите удостоверение с вашей фотографией (Photo I.D.). Отойдите в сторонку, достаньте бутылку с клеем (Mucilage), одну из ваших фотографий (Dirty Pictures) и корабельную карточку (Keycard). Намажьте фотографию клеем и прилепите ее на карточку. Предъявите карточку казначею, получите свой паспорт и идите назад к турку (или бенгальцу?). Повторного прихлопывания дверью, кстати, вам не избежать. Покажите свой паспорт и дайте ему воспользоваться им, чтобы снять копию. Естественно, он тотчас же даст деру, оставив, правда, вам свой ключ (Custodial Key). Этот ключ даст вам возможность попасть еще в 3 дополнительных помещения на корабле. Идите к дверям, ведущим а бальный зал. Прочитайте записку, оставленную вам Jamie Lee. Спуститесь в свою каюту и попробуйте спустить воду из бачка. Слабо? Что ж, хватит таскать в кармане пожарный шланг. Присоедините его одним концом к трубе над входом, а другим — к унитазу. Попробуйте еще раз. Работает? Прекрасно... Теперь идите на заднюю палубу (Poop Deck). Поговорите с двумя пышнотелыми дамами, отмокающими в пузырьковом бассейне. Это и есть те самые певицы Juggs, о которых вам приходилось читать в журнале. Несмотря на почти одинаковую внешность, они вовсе не близнецы, а мать и дочь.





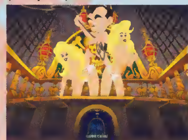
Расспросите их об инциденте, описанном в журнале, и они весьма многословно поведают вам о том, что совместное действие смазочного желе, дезодоранта и высокой температуры приводит их обеих в "неописуемый восторг". Теперь поднимитесь в кают-компанию и пройдите вглубь от сцены. Здесь вы обнаружите бар. Потолкуйте с барменом и закажите лимонный сок (Lime Juice). Внутри бара вам опять попадется Where's Dildo?. Затем закажите коктейль Gigantic Erection. Пока он будет возиться с его приготовлением, отойдите от бара и зайдите в дверь, расположенную рядом слева. За ней расположена гримерная комната, где кобылки Juggs обычно готовятся к выступлениям. Да уж... Обстановка комнаты явно указывает на лошадиную природу ее хозяек. Около зеркала вы увидите баллон с дезодорантом. Прикарманьте его, оставив в качестве замены ту самую банку из-под смазки, которую вы сняли с унитаза. Не упустите очередного Where's Dildo?, который прячется за снопами сена (или соломы?). Нажмите кнопку на противоположной стене. Выходите наружу и выпейте коктейль, приготовленный барменом. Обратите внимание на то, что над баром теперь опущена осветительная система. Поднимитесь к ней по боковой лестнице и смените лампочку на ту, которой повар-китаец разогревал свои противные консервы. Догадываетесь, к чему все это? Закажите коктейль снова и вернитесь в комнату, чтобы... Ах! Вот это картинка! Мама с дочкой готовятся к выходу на сцену.



В общем, осветительную систему теперь можно и не поднимать... Выходите на палубу, и подышите немного свежим воздухом. Вернувшись в кают-компанию, вы увидите толпу поклонников, наблюдающих за выступлением певиц (неплохо, кстати, они поют!). Спустя минуту вы окажетесь вовлеченными в представление.



Мама с дочкой захотят показать публике нечто экстраординарное и пригласят вас на сцену, а бармену будет велено зажечь дополнительное освещение. Что ж, наши приготовления не пройдут даром.



Адская смесь возымеет свой эффект и... в очередной раз вам придется возвращаться в свою каюту без какой-либо одежды. Толпа репортеров-японцев на этот раз воспримется лишь как досадная помеха, не более... Одевшись, посмотрите на оставленную мамой и дочкой карточку (juggs.bmp).

Вернитесь в опустевшую кают-компанию и поднимитесь на сцену. Здесь царит полнейший беспорядок после бурного выступления. Поднимите гирлянду

огоньков (Chase Lights), оставленную певицами. Возьмите пульт дистанционного управления (Remote Control) — он лежит на микшерской панели. Теперь достаньте карту и направляйтесь туда, где проводятся состязания по бросанию подков (Horseshoes Competition). Видите, Where's Dildo? прячется за стойкой с противоположной стороны? Вставьте свою карточку участника в... в общем, под хвост декоративному кентавру. Получив подкову, попробуйте набросить ее на ближайшую стойку.



Не получилось? И не получится, не надейтесь. Заберите свою карточку и направляйтесь к останкам Венеры. Видите, из потолка торчат два металлических штыря? Это не что иное, как те самые стойки для подков. Вспомните книжку, в которой написано, как сделать злектромагнит. Забирайтесь по лесам на самый верх и обмотайте гирлянду вокруг одного из штырей. Спускайтесь вниз. Попробуйте использовать пульт дистанционного управления. Круто? Да, магнит получился достаточно сильным. Возвращайтесь на площадку, включайте магнит, берите подковы и... выигрывайте!

Tall Deck Bowling

Возьмите свою карточку и идите на самую заднюю палубу (Bowling Competition). За одним из зверьков, конечно, сидит нвш Where's Dildo?. Вставьте вашу карточку в пасть моржу — получите шар. Попробуйте разбить пирамиду. Не слишком метко кидаем, правда? Есть какой-нибудь выход?.. Идите в комнату для персонала, потом — в комнатку бенгальца (или турка?). Отверткой снимите решетку с вентиляционного отверстия и забирайтесь внутрь. Ох! Вы, кажется, попали в ту самую комнату, в которую вела дверь из столовой. Кромешная тьма — и весьма интригующие звуки. Да, Ларри, тут тебе будет настоящее раздолье! Быстренько спрыгивай на пол, раздевайся (You->Undress) и... "Эй! Кто-нибудь! Включите, черт возьми, свет! Тут кто-то шастает по столу!..." Немая сцена.



Это вовсе не то, что ты думал, Ларри... Это всего лишь "дегустация вслепую"! Ха-ха! Такого здесь еще не видели: какой-то голый нахал залез на шоколадного лося! Насмешить, что ли, думал? Гоните его в шею! Здесь дамы, все-таки... И опять возвращение в каюту в костюме Адама. С пирожным в дрожащих руках. И этот гадкий, противный, несносный казначей Peter... Вечно все они путаются под ногами в самый неподходящий момент! Спустившись в каюту, вы обнаружите, что у вас гость. Та таинственная леди в черном, которую вы видели только что в комнате для дегустации в паре с каким-то древним старикашкой (а вще раньше — при посадке на корабль), сидит теперь на вашей раскладушке. Она предложит вам совершить нечто, что поможет ей в корне изменить свою жизнь.



Что, мол, ее престарелый муженек, владелец крупной транспортной компании, уже ни на что нв способен, а она еще молода и полна сил, и... Но по иронии судьбы, вы поймете все совершенно по-другому. Ведь у Ларри на уме всегда только одно! А незнакомка до крайности практична... Показав вам пример своей "практичности", она назначит вам свидание и уйдет, обронив свой надушенный платок. Оденьтесь и возмите его. Поднимитесь в столовую и идите в ту самую комнату, где давеча нарвались на неприятности. Помните, где сидела эта дама со своим стариком? Подойдите к стулу и принюхайтесь. Запах тот же, что и у платка. Посмотрите под стул. Под ним вы обнаружите страховой полис (Insurance Policy). Прочтите его, и вы узнаете что вашу новую знакомую зовут Annette Boning. Идите к казначею и расспросите его о ней. Не получив вразумительного ответа, воспользуйтесь телефоном, висящим на колонне. Попросите соединить с Mr. Boning (Казначей Peter исполняет также функции коммутатора). Позвоните пару раз. После этого вернитесь к стойке казначея и спросите его о своем счете (Account). Когда он отойдет, посмотрите на его телефон и нажмите красную кнопку (LND, Last Number Dialed). На дисплее появится последний набранный номер. По нему вы сможете определить номер каюты четы Boning, 1009.

Отправляйтесь туда и смело открывайте дверь. Темная каюта, вид на лунную дорожку на поверхности моря, чье-то тихое дыхание со стороны кровати. Ларри, тебя ждут! Не теряй времени! Раздевайся — и за дело! Ах! Ох!.. Ой! Кто включил свет?! Annette? Ты! А кто же тогда... Господи! Прости меня грешного... Mr. Boning!!!.. Да, ты малость напутал, Ларри. В кровати лежал старик. И он уже не дышит. Так ты стал убийцей, Ларри. Хоть, видит Бог, ты не хотел зтого.



А эта Annette и слушать ничего не хочет, подозревает теперь тебя в самых гнусных пристрастиях. Выкинула в окно твою одежду. И велела убираться прочь... И вот в который раз ты крадешься к своей каюте, Ларри. Прикрываясь детской пеленкой... Мама, мама, смотри! Дядя совсем голый!.. Одевайся, Ларри. Можешь теперь взглянуть на то, что оставила тебе Annette (файл annette.bmp).

Нет, милая, так просто ты не отделаешься! Вперед! Возвращаемся к каюте Boning. Видите, справа от двери есть кнопка? Позвоните. Появится безутешная вдова. Annette! Неплохо бы нам теперь... ведь ему уже не поможешь. Ты неисправим, Ларри! Ты не можешь пропустить ни одной юбки. Только на этот раз уже сама Annette не понимает тебя. Считает тебя вымогателем. Отдай ей ее полис. Поразмыслив, она придет к выводу, что ты не так прост, каким кажешься, и даст тебе... сертификат на половину ее акций. Ты теперь сказочно богат, Ларри! А что толку? Главного-то ты не получил... Эх! Судьба порой так несправедлива...

Вспомним про состязание. Идите в кормовую часть трюма (Aft Hold). Воспользуйтесь ключом на двери и зайдите внутрь. Ага, здесь собираются кегельные пирамиды! Вспомните, как Peggy потеряла свою ногу. Откройте дверку, что находится прямо рядом с вами. Побрызгайте на кегли дезодорантом (Deodorant). Готово! Теперь бежим к моржу, туда, где катают шары. Достаньте платок и намажьте его смазкой (KZ Brand Jelly). Теперь берите шар, протрите его платком и... ба-бах! И еще разок... И еще! И еще!



Так просто? Да. Вы снова победили!

Captain's Cook Off

Откройте свою карту и двигайтесь на кухню. Найдите среди колбас старого знакомого Where's Dildo?. Возьмите со стола в центре рыбу, завернутую в газету. Со стола у стены возьмите горшок (Pot) и соль (Salt). Испробуйте в действии машинку для получения икры (CaviarMaster 2000). Прочитайте рецепт, написанный на листе, в который завернута рыба. Вам понадобятся следующие ингредиенты: бобровое молоко (beavier milk), лимонный сок (lime juice), соль (salt), мох (mold) и тропические фрукты (kumquats). Где взять молоко бобра и мох? Хм... Бобра (вернее, его чучело) мы видели на шкафу в библиотеке. Попробуем? Идите в библиотеку и попробуйте "подоить" бобра (Beavier--> Other...--> Milk). Ха-ха! Это же была шутка, Ларри! Вспомни-ка лучше того бобра, которого мы видели в кормовом трюме. Достаем карту и видим: под кормовым трюмом есть еще один (Lower Aft Hold). Идем туда. Точно так же открываем дверь и попадаем... в бобровое царство! Ух ты! И зачем их здесь разводят в таком количестве? Доите любого (Beavier--> Other...--> Milk). Теперь ваш горшок наполнен молоком. Что произойдет дальше, - описывать нет смысла :) Одним словом, бобры - странные животные... Теперь идите в передний трюм (Forward Hold) и открывайте дверь все тем же ключом. Вы попадете в багажное отделение. Слева за чемоданом - Where's Dildo?. Какая-то огромная обезьяна сбросит на вас чемодан, принадлежащий Drew. Подберите его. Вам нужен мох, помните это. Идите на самую верхнюю палубу (Captain's Quarters). Посмотрите на доску, где вывешиваются результаты состязаний. Вы явно выбились в лидеры! Постучитесь в дверь капитана (Door-->Other...-->Knock). К вам высунется Al Lowe (сам автор игры!) и скажет пару ласковых слов, после чего любвеобильная Thygh увлечет его назад. Идите к бассейну (Clothing Optional Pool). За кустом справа от раздевалки сидит очередной Where's Dildo? (Господи, да сколько же их?). Пройдите к шезлонгу Drew и пригласите ее к себе в каюту. Обрадованная тем, что вы нашли ее вещи, она незамедлительно последует за вами. О-о! Она ничуть не смущена вашими апартаментами, вот только после длительного пребывания на солнце ей очень хочется принять душ. Что она и сделает. Теперь можно делать что угодно - из душа она не выйдет.



Можете уходить, возвращаться, говорить с ней. Толку все равно не будет. Что делать? Да просто спустите воду в унитазе. Правда, ее это так напугает, что она не на шутку рассердится и убежит прочь, обозвав вас... впрочем, сами узнаете.



Шуток она явно не понимает. А жаль. Все, что вам осталось от нее на память, - это большая лужа и картинка (drew.bmp).

Выйдите ненадолго прогуляться, затем вернитесь. Лужа в душевой кабине превратилась в мох (скорее, в плесень). Возьмите с собой, пригодится. Идите на кухню и залейте молоко в машинку для приготовления сыра (Cyber Cheese 2000). Получится бобровый сыр (Beavier Cheese). Добавьте к нему фрукты (kumquats), и у вас будет некое фирменное блюдо (Quiche). Смело несите его на пробу жюри (Captain's Cook Off Competition). Хм, и что здесь особенного, молодой человек? Самый обычный quiche!.. Что, Ларри? Ты думал,

что все так просто? Ах, так! Ну, хорошо... Помните склянку, при помощи которой Dewmi ввергла вас в наркотический бред? Orgasmic Powder! Всего лишь добавьте немного этого зелья в свое лакомство и повторно предложите его жюри. Результат будет трудноописуемым...



С победой тебя, старик Ларри!

Captain Thygh

А теперь начинается сказка! Бегите наверх (Captain's Quarters) и стучите в дверь. Ой! Al Lowe, похоже, вымотался окончательно и теперь представляет из себя весьма жалкое зрелище. Забудьте о нем и заходите внутрь. О-о! Именно так, наверное, и должна выглядеть Страна Чудес! Каким-то чудесным образом на вас надевают нечто мифическое, и вы летите на крыльях... осторожнее, Ларри! Ну вот, упал прямо в воду! Вставай, недотепа!.. Ты победил, тебя ждет награда! Она ждет тебя наверху! Поспеши к ней, счастливец!.. Прекрасная девушка в сказочном золотом одеянии застыла в трепетном ожидании своего Принца! Преклони колени, Ларри! Она царственно поворачивается к тебе и говорит... Что? Кто это? Как мог этот... этот пройдоха... этот червяк выиграть конкурс?!? Ларри, расслабься! Мы пошутили. Конкурс был шуткой, понимаешь?..



Но Ларри никогда не отступал! Не отступит и сейчас. После короткой беседы с капитаном о неожиданно узнает, что у то есть давняя несбыточная ме — управлять нефтяным тан ром. Прямо-таки фрейдистски сдвиг! Ангел мой, я могу осчастливить тебя! Не надо, Ларри, ты слишком мелок... Нет, могу! Взгляни-ка на это! Ох, эти акции!.. Ларри, милый, иди сюда! Иди ко мне.. Иду!

Ты неподражаема!.. Ларри, любимый, надень-ка эти нару ники, прошу тебя...

Не забудьте потом посмотреть в файл thygh.bmp.

Зря, что ли, старались?



Heroes II of Might and Magic: The Succession Wars

Рожденный быть героем: Hints

Общие шаги

❍ С чего начать строительство замка? Первым делом необходимо построить Magic Guild. Во-первых, героям нужно где-то восполнять магию, а во-вторых, сражаться без заклинаний очень сложно. Затем можно возвести какое-нибудь из поставляющих войска строений и отправить своего первого героя захватывать шахты. Тем временем, постройте в замке колодец (он увеличивает прирост юнитов) и статую (дабы упрочить финансовое положение). Наймите еще одного героя, пусть отправляется на разведку и заодно набирается опыта. Дайте ему какое-нибудь пустяковое, но самое быстрое войско.

❍ Определите для себя главный вид ресурсов. Например, если вы играете за Рыцаря, то, чтобы построить кафедральный собор, вам потребуется 20 кристаллов. Следовательно, с самого начала игры нужно постараться как можно быстрее захватить шахту, в которой добываются кристаллы. Конечно, можно прикупить ресурсы на рынке, но это крайне невыгодно.

❍ После долгих споров в FIDO пришли к выводу, что, если пытаться классифицировать войска героев по мощности, то на первом месте будет стоять черный дракон, затем титан, костяной дракон, феникс, циклоп, крестоносец (хотя крестоносец бьет два раза, однако жизни у него меньше, чем у циклопа). Рыцарем и Варваром играть гораздо труднее. У них наиболее тупые, в отношении магии, герои, да и сами их монстры силой не блещут. Однако Рыцарь развивается быстрее всех, и идеален для одержания победы на ранних этапах.

❍ Прежде чем отправлять героя в поход, постройте в замке башни, наполненный водой ров и пристройку капитана, а также укрепляющее оборону сооружение (у Рыцаря — Fortification, у Варвара — Coliseum и т.д.). Придерживайтесь следующего правила: когда герой покидает замок, в охране должна оставаться, как минимум, 1/3 наличествующего войска.

❍ Скорость путешествия героев по карте устанавливается по скорости самого медленного юнита в войске.

❍ Лодку можно заполучить тремя способами: а) Захватить приставшую к берегу лодку, б) Применить Summon Boat, в) Построить в Shipyard.

❍ Если рядом с вашим замком бегает вражеский герой, но не проявляет никакого желания идти на штурм, попытайтесь сделать следующее. Оставьте у героя, стоящего в замке, только самый слабый отряд, а все остальное войско перекиньте в гарнизон. В девяти из десяти случаев враг тут же попытается захватить ваш замок. А там его будет ждать сюрприз.

Сражение

❑ Когда отряд наносит удар, то сила удара высчитывается по формуле: **сила удара x количество воинов x [атака нападающего - защита вражеского отряда]**. К атаке и защите вашей армии также прибавляется атака и защита героя-предводителя. Кроме того, большое влияние на войско оказывают такие факторы, как мораль и удача. Чем выше мораль армии, тем чаще ваши воины будут атаковать два раза подряд за ход. И наоборот, из-за низкой морали отряд может пропустить ход. Удача позволяет наносить удары с удвоенной силой. На мораль влияет род ваших войск — идеальное войско состоит из воинов одного замка.

❑ Есть два типа построения войска: стандартный и уплотненный (выставляется на экране героя). Уплотненное построение годится в случае, когда в войске преобладают стреляющие юниты, и необходимо прикрыть их нестреляющими.

❑ В бою скоростью определяется очередность хода и дальность продвижения юнита за один ход. Сначала двигается самый быстрый отряд, а в конце самый медленный. Если у воина скорость = very slow, то он продвигается на две клетки за ход, если slow — на три, и так далее; при very fast — на семь (к летающим юнитам приведенный ряд характеристик не относится). Скорость имеет большое влияние на отряды стрелков — чем больше скорость отряда, тем больше шанс, что стрелок успеет выстрелить прежде, чем противник заблокирует его летающими



GUIDE

войсками. Вот почему так важны заклинания Haste и Mass Haste.

❑ Учитесь применять специальные особенности монстров. Например, Черные Драконы бьют на две клетки. Следовательно нужно стараться атаковать два отряда противника, стоящих рядом. Гидра бьет во все стороны. Телепортируйте ее в гущу врагов, и всем достанется.

❑ В начале боя первым делом подгоняйте свои летающие юниты вплотную к стреляющим юнитам противника. У войск, уповающих на стрелы и магические разряды, в ближнем бою сила атаки снижается в два–три раза (правда, это действительно в основном для лучников низших порядков).

❑ Очень полезное заклинание Anti-Magic. Пример его использования: герой с высокой силой магии первым ходом вешает на свой отряд заклинание Anti-Magic, а затем делает несколько Армагеддон'ов подряд. Эффект потрясающий.

➢ Никогда не доводите дело до гибели героя. Retreat — герой бежит с поля боя, теряя армию, и может быть нанят в замке на этом же ходу (все навыки и артефакты сохраняются). Surrender – аналогично Retreat, с той лишь разницей, что ценой откупа герой сохраняет также и войско. Помимо всего прочего, Surrender позволяет многократно атаковать приблизившегося к замку более сильного противника: применять мощную магию, затем откупаться и бежать с поля боя, после чего нанимать героя в замке и в тот же ход атаковать снова.

Заклинания

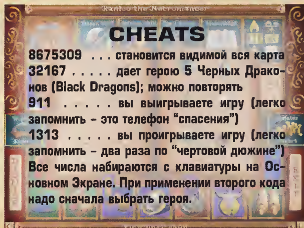
Небоевые заклинания

Dimension Door . . . .Мана=10. . .Переносит героя в любую точку в пределах одного экрана.
Haunt . . . . .Мана=6. . . .Закрывает шахту и ставит на ее охрану отряд призраков.
Identify Heroes . . . .Мана=3. . . .Показывает дополнительную информацию о герое противника.
Set Air Guardian . . .Мана=15. . .Ставит рядом с вашей шахтой отряд воздушных монстров для защиты от врага.
Set Earth Guardian .Мана=15. . .Ставит рядом с вашей шахтой отряд земляных элементалей для защиты от врага.
Set Fire Guardian . .Мана=15. . .Ставит рядом с вашей шахтой отряд огненных элементалей для защиты от врага.
Summon Boat . . . . .Мана=5. . . .Вызывает к вам лодку из любой точки карты.
Town Gate . . . . . . .Мана=10. . .Переносит ваш отряд в ближайший город.
Town Portal . . . . . .Мана=20. . .Переносит героя к любому городу, на ваше усмотрение.
View Artifacts . . . .Мана=2. . . .Показывает местоположение всех артефактов.
View Heroes . . . . . .Мана=2. . . .Показывает местоположение всех героев на карте.
View Resources . . .Мана=1. . . .Показывает местоположение всех шахт на карте.
View Towns . . . . . .Мана=2. . . .Показывает местоположение всех городов на карте.
Visions . . . . .Мана=5. . . .Предсказывает поведение монстров при встрече с вами.

Боевые заклинания

Animate Dead . . . . .Мана=10. . .Восстанавливает отряд "мертвых" монстров.
Anti-Magic . . . . . .Мана=7. . . .Воин, находящийся под влиянием этого заклинания, обладает иммунитетом ко всем видам магии.
Armageddon . . . . . .Мана=20. . .Сила удара = 50хСила магии. Действует на все виды войск, кроме драконов.
Berzerker . . . . .Мана=12. . .Монстр, находящийся под действием данного заклинания, атакует ближайший отряд.
Bless . . . . .Мана=3. . . .Выбранный вами монстр всегда будет обладать максимальной силой удара.
Blind . . . . .Мана=6. . . .Ослепляет вражеский отряд, и он теряет право хода.
Blood Lust . . . . . . .Мана=3. . . .Увеличивает атаку монстра.
Chain Lightning . . . .Мана=15. . .Сила удара = 25хСила магии. Молния бьет по отряду противника, затем бьет по ближайшему отряду с вдвое меньшей силой и т.д. до тех пор, пока сила удара не станет меньше 25.
Cold Ray . . . . .Мана=6. . . .Сила удара = 20хСила магии. Действует на одну цель. Некоторые монстры обладают иммунитетом к этому заклинанию.
Cold Ring . . . . .Мана=9. . . .Сила удара = 10хСила магии. Действует на ВСЕ подразделения, находящиеся рядом с целью. Отряд, находящийся в центре кольца, остается невредимым.
Cure . . . . .Мана=6. . . .Снимает все плохие заклинания с отряда, плюс восстанавливает 5 hp x Сила магии.
Curse . . . . .Мана=3. . . .Вражеский отряд всегда будет иметь минимальную силу удара.





CHEATS

8675309 . . . становится видимой вся карта
32167 . . . . . дает герою 5 Черных Драконов (Black Dragons); можно повторять
911 . . . . . вы выигрываете игру (легко запомнить – это телефон "спасения")
1313 . . . . . вы проигрываете игру (легко запомнить – два раза по "чертовой дюжине")
Все числа набираются с клавиатуры на Основном Экране. При применении второго кода надо сначала выбрать героя.

Death Wave . . . . .Мана=10. . .Сила удара = 10хСила магии. Действует только на "живых" монстров.
Dispel Magic . . . . .Мана=5. . . .Снимает все заклинания с вашего или вражеского отряда.
Disrupting Ray . . . . .Мана=7. . . .Уменьшает защиту вражеского отряда на 3.
Dragon Slayer . . . . .Мана=6. . . .Увеличивает силу удара подразделения в схватке с драконами.
Earthquake . . . . .Мана=15. . .Уничтожает стены вражеского замка.
Elemental Storm . . . . . .Мана=15. . .Сила удара = 25хСила магии. Действует на все виды монстров, кроме драконов и фениксов.
Fireball . . . . .Мана=9. . . .Сила удара = 10хСила магии. Маг кидает огненный шар, который поражает всех вражеских монстров в круге радиусом 2 клетки.
Fireblast . . . . .Мана=15. .Сила удара = 10хСила магии. Маг кидает гигантский огненный шар, который порважает всех вражеских монстров в круге радиусом 3 клетки.
Haste . . . . .Мана=3. . . .Увеличивает скорость одного отряда.
Holy Stout . . . . .Мана=12. .Сила удара = 15хСила магии. Действует только на undead.
Holy Word . . . . .Мана=9. . . .Сила удара = 10хСила магии. Действует только на undead.
Hypnotize . . . . .Мана=15. .Монстр, околдованный этим заклинанием, начнет подчиняться вашим командам до тех пор, пока не атакует противника.
Lightning . . . . .Мана=7. . . .Сила удара = 25хСила магии. Молния бьет по вражескому монстру.
Magic Arrow . . . . .Мана=3. . . .Сила удара = 10хСила магии. Маг стреляет по вражескому отряду магической стрелой.
Mass Bless . . . . .Мана=12. .Все отряды в вашей армии будут иметь максимальную силу удара.
Mass Cure . . . . .Мана=15. .То же самое, что и Cure, но на всю армию.
Mass Curse . . . . .Мана=10. .Вся армия противника будет иметь минимальную силу удара.
Mass Dispell . . . . .Мана=12. .Снимает все заклинания со всех воинов на поле боя.
Mass Haste . . . . .Мана=10. .Увеличивает скорость всей армии.
Mass Shield . . . . .Мана=7. . . .Вся ваша армия получает в два раза меньше повреждений от дистанционного оружия.
Mass Slow . . . . .Мана=15. .Уменьшает скорость всей вражеской армии.
Meteor Shower . . . . . . .Мана=15. .Сила удара = 20хСила магии. Метеоритный дождь. Действует на ВСЕ отряды в игре.
Mirror Image . . . . .Мана=25. .Раздваивает любой из ваших отрядов. Зеркальная копия исчезает после первого пропущенного удара.
Resurrect . . . . .Мана=12. .Оживляет ваших "живых" монстров на время схватки (после битвы они исчезают).
Resurrect True . . . . . . .Мана=15. .Возвращает к жизни ваших монстров ("живых").
Shield . . . . .Мана=3. . . .Монстр, находящийся под влиянием данного заклинания, получает в 2 раза меньше повреждений от дистанционного оружия.
Slow . . . . .Мана=3. . . .Уменьшает скорость вражеского отряда.
Steelskin . . . . .Мана=6. . . .Увеличивает защиту вашего отряда.
Stoneskin . . . . .Мана=3. . . .Увеличивает защиту вашего отряда.
Summon Earth Elemental .Мана=30. .В вашей армии появляется отряд земных элементалей.
Teleport . . . . .Мана=9. . . .Переносит ваш отряд в любую точку на экране.

Игорь Власов



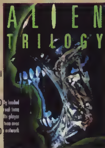
Heroes в Интернет

Не прошло и месяца после выпуска Heroes of Might and Magic II, как на Интернете появился добрый десяток страничек, специально посвященных этой игре. Вот адреса:
http://www.jagunet.com/~robertm/homm.html
http://www.spyglass.com/~ddubois
http://members.aol.com/PhilMcCrum/heroes/Heroes.htm
http://www.feist.com/~combs/heroes2.html
http://members.cruzio.com/~ericd./
http://www.mindspring.com/~kodiak/homm2/
http://www.egr.uh.edu/~yxq60120/hero/hero.htm

CHEATS HINTS CRACKS SECRETS

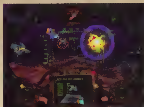


Alien Trilogy



Во время игры введите с клавиатуры:
comeandhaveago – все оружие
ifyouthinkyouarehardenough – неограниченные боеприпасы и все оружие
nadiapopovXX – перенос на другой уровень (где XX можно изменять от 1 до34)
Для перехода на соответствующий уровень введите вместо пароля на экране опций:
Уровень 211 – TQBBBBBB13BB94B2 KLBTLBLMBZJG9BBB
Уровень 331 – YQBJVBBBF7BB94BB QVBLNBBMB7QK9BBB

Archimedean Dynasty



Игра достаточно просто поддается редактированию с помощью *редактора Notepad*. Вы сможете получить необходимые денежные средства, а также – субмарины и их вооружение. Предупреждение: будьте осторожны и не забудьте позаботиться о резервной копии редактируемого файла. Итак – откройте в Notepad файл с сохраненной игрой (вы сможете разыскать данный файл в каталоге ***Bluebyte\AD\ Dat\Save***). Открывайте все файлы подряд, пока не найдете нужный. Например, если вы назвали сохраненную игру "Floodgate", то первые три строки открытого файла будут выглядеть следующим образом:
[Global]
Name = Floodgate
Credit = 13237 – в этой строке указывается количество имеющихся у вас кредитов. Вы можете изменять это число вплоть до: **Credit = 99999**. В последнем случае после загрузки сохраненной игры в вашем распоряжении окажется **$99,999**. Этой суммы вполне достаточно, чтобы купить у ***Arms Dealer*** все, что вам приглянется. Ниже по тексту файла сохраненной игры содержатся коды для кораблей и оружия. Вы можете редактировать практически все, включая миссии.

Bug!

Зажмите клавишу ***Shift*** и щелкните на черном пикселе в правом глазу ***Bug***. Появится диалоговое окошко. Щелкните на окошке. Введите **BABYSEALS** и щелкните на окошке ***WOW!*** или ***YIKES!*** (только не на ***OK!***). После этого справа от меню ***Help*** появится новое меню (для этого потребуется щелкнуть на пустом месте справа от Help). Вы можете воспользоваться следующими опциями:
Переход на следующий уровень – **Duck/Crouch плюс Up**
Возврат на предыдущий уровень – **Duck/Crouch плюс Down**
Летающий Bug – **нажмите Y для взлета и клавиши-стрелки для управления**

Captain Claw



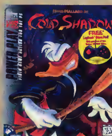
(Alpha версия)
Для более мощных прыжков введите **"MPNIPPY"**. Этот чит не работает для режима Multiplayer и вы не сможете похвастаться вашим high score.

Chasm: The Shadow Zone

Для демо-версии
Нажмите ***BACKSPACE***, затем – ***TAB***. Во время игры вы можете применять следующие коды:
CHOJIN – режим Бога
WEAPDN – все оружие и боеприпасы
AMMO – все боеприпасы
ARMDR – 200% брони
INVISIBLE – невидимость в течение двух минут
FULLMAP – открыть карту
KILL – уничтожить всех монстров

Для полной версии
В режиме одиночной игры можно применить следующие коды (вводятся с консоли):
AMMD – восстановление боеприпасов для всего оружия
ARMDR – 200% брони
CHDJIN – бессмертие
DEPTH – включение/отключение прорисовки предметов на расстоянии
FULLMAP – показывает карту текущего уровня
GO (#) – перенос на указанный уровень
INVISIBLE – двухминутная невидимость
KILL – убивает всех монстров на уровне
REANIMATE – реанимация всех монстров
RESPAWN (#) – установка интервала возрождения монстров в секундах (#=0 – без возрождения)
REVERSE – поменять местами левый и правый звуковые каналы
SHADOWS (#) – установка параметров тени, отбрасываемой трехмерными предметами
WEAPDN – получить все оружие
В режиме Multiplayer (вводятся с консоли):
KICK (#) – отключить игрока # от игры
KILLP (#) – убить игрока #
NICK – показать текущее имя
NICK NEWNAME – задать имя для игры Multiplayer

Cold Shadow



Коды уровней:
ININJA
MUDPIE
HTFDOT
ZEFRDG
ARRGGH
OKMPDZ
NDCHNC

Crazy Drake

ENTERSANDMAN – режим бога
NEUROTECH – дополнительная жизнь
DRAKENUKEM – восстановление времени
PLUGANDPRAY – дополнительная Smart Bomb
RADIDHEAD – эавершить уровень
ONEREALITY – восстановление жизни
COLIN – 20 жизней
ROCKETZRULES – 5000 поинтов
IDKFA – только одна жизнь и очень слабое здоровье
DEBUG – вывод цифровой информации на экран

Cricket'97

Нажмите пробел – игра остановится. Для активации режима читов введите **"starwa"**. Должно появиться сообщение ***"Warp Speed Captain"*** – после этого вш персонаж будет двигаться на повышенной скорости.

DeathDrome

Для перехода на нужный уровень введите соответствующий код:
2REVDLT – The Abyss
3ACCUSED – The Outpost
SHDRT4TIME – Citadel
5GETAWAYS – The Inferno
BDLT6DOWN – The Wall
ARREST7 – The Spike
LASTMEAL8 – Purgatory



Death Rally

Во время гонки можно применять следующие коды:
DRAG – неограниченное количество **turbo**
ORUB – неуязвимость
DREAO – неограниченное количество боеприпасов
В экране магазина:
DRAW – $1,000
DRDDL – $500,000
DRIVE – прибавить 10 поинтов к вашему результату

Совет
Не пытайтесь изменить направление движения, чтобы подобрать ***power-up***. Малейший поворот руля может раскрутить вас на 360 градусов.

DEUS



Для активации режима ввода читов выполните следующие шаги:
- войдите в меню опций;
- поместите курсор мышки в левом верхнем углу экрана;
- нажмите одновременно клавиши **Alt**, **Ctrl** и **C**. После этого анимация курсора должна прекратиться;
- с помощью цифровой клавиатуры введите **3615**, нажмите **Enter** (также на keypad). Пока вы вводите цифры, в верхнем левом углу должны появляться числа. После нажатия **Enter** анимация курсора должна возобновиться.

Вы вошли в режим ввода читов.

Вернитесь в обычный трехмерный экран. Нажмите **Ctrl-T**, чтобы получить все оружие, все необходимые по сценарию предметы (при этом оригиналы останутся на своих местах), а также – чтобы выставить ваши характеристики на максимальный уровень.
Примечание: не жмите **Ctrl-T**, если вы находитесь в одном из двухмерных экранов или плывете.

DragonHeart

Войдите в экран меню, нажмите **DLDRDU** (**D** – вниз, **L** – влево, **R** – вправо, **U** – вверх). После этого вы получите возможность перейти на любой уровень. Для повышения силы и выносливости применяйте связку **UUUBBB**, где **B** – блок.

Duke Nukem 3D: Atomic Edition

DNGOOLY – включение режима Бога
ONUNGDDLY – отключение режима Бога
DNCORNHOLIO – первключение режима Бога
ONKROZ – переключение режима Бога
ONWARP<эпизод><уровень> – переход на другой уровень и эпизод
ONSCOTTY<эпизод><уровень> – переход на другой уровень и эпизод
DNAMMO – полный запас боеприпасов
DNVIEW – режим преследования – наблюдайте за



героем с расстояния в несколько шагов при нажатой клавише **F7**
DNWEAPONS - все оружие
DNUNLOCK - отомкнуть двери
DNITEMS - ключи, предметы и т.п.
DNSTUFF - ключи, оружие, боеприпасы
DNRATE - отображает частоту кадров (два числа в верхнем левом углу)
DNSKILL<#> - начать повторно уровень с уровнем мастерства # **(от 1 до 5)**
DNCLIP - проходить сквозь стены (PC может подвисать)
DNHYPER - употребить стероиды
DNENDING - закончить эпизод
DNCASHMAN - при нажатии на клавишу пробела Duke швыряется деньгами.

Eradicator

Полный перечень кодов
\ - ввод, отмена или повтор кода

\2KRAD4U - самоубийство
\76TRUMBOS - показать звуковые эффекты
\AIMOVE - задание уровня интеллекта противника
\AMOBJECT - показать предметы на автокарте
\ARMS - получить все оружие и боеприпасы
\BLOAD - перенос на уровне
\BLOODLUST - powerup для microchip
\BLUB - включение/отключение медленного движения



\DIG - проходить сквозь стены
\DUNHOUR - убивает всех противников
\FMK - получить полное здоровье
\FRAME - показывать частоту кадров
\FUSHIPI - неуязвимость
\GIFT - получить все предметы
\GOBBET - сотворить с собой нечто экстраординарное
\GPS - показать местонахождение
\GRAV - снизить силу тяжести
\GUNS - все боеприпасы
\OREILLY - получить радарный датчик слежения
\OUCH - нанести себе вред
\OVERDRIVE - powerup для Microchip
\POED - невесомость
\RAGAMUFFIN - включение/выключение неуязвимости
\SPUTNIK - полная автокарта
\VICI - завершение уровня
\XMAS - все предметы

Hardline



На жестком диске имеется каталог ***HARDLINE.CFG***, в котором находится файл ***SETUP.CFG***. Откройте этот файл в любом редакторе и добавьте в его конце еще одну строку: ***CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ??***
Начните игру, теперь вы можете пользоваться следующими читами:
Insert - увеличение показателя здоровья
Home - увеличение боеприпасов для применяемого вами типа оружия
PgUp - увеличение боеприпасов для вспомогательного типа оружия

Hunter Hunted

*Введите приведенные ниже коды и нажмите **ENTER**.*
COLE - все оружие и неуязвимость
INVINCIBLE - все оружие и неуязвимость
LUKASZUK - все оружие
RAYL - неуязвимость
SNELLINGS - полное здоровье
SAGE, BLUE, ACOCADO, OCHRE, VINCENT, HAHN - изменение цвета игрока

Madden'97

На экране User Records введите:
HISCORE - новая команда
TIBURON - новая команда

M.A.X.



MAXAMMO - полная загрузка боеприпасов
MAXSURVEY - определение расположения ресурсов
MAXSPY - определение расположения противника
MAXSUPER - позволяет модернизировать выбранный юнит до уровня 30
MAXSTORAGE - полностью загружает полезными ископаемыми соответствующие юниты

Monster Truck Madness

TREX - ваш автомобиль превратится в робота-динозавра

NBA FULL COURT PRESS

Во время игры можно применить следующие читы:
TOPSPEED - игроки носятся на максимальной скорости
LINEDANCE - выполнить linedance
MOVEDANCE - выполнить движущийся linedance

NHL'97

*Для перехода в режим ввода читов при нажатой клавише **SHIFT** ведите **WAGD**. Во время игры вы сможете использовать следующие коды:*
F - начать драку
G - окончить игру
H - хозяева забрасывают шайбу
I - причинить травму
O - переход в дополнительное время
P - окончание периода
T - уменьшение игроков (с каж-



дым нажатием). Эффект действует после остановки игры.
SHIFT-T – увеличение игроков (с каждым нажатием). Эффект действует после остановки игры.
V – команда гостей забрасывает шайбу
1 – назначение двухминутного наказания
2 – назначение четырехминутного наказания
4 – назначение пятиминутного наказания
5 – назначение пенальти

Privater 2: The Darkening

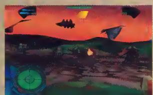
Приведенные ниже коды вводятся в навигационном экране во время космического полета. Введите следующие коды: для переключения в навигационный экран введите **ALT-n**; введите **"f"**; введитв вместо навигационной точки один из следующих вариантов:
a.) REP ME UP – ремонт щита и брони
b.) NO TALENT – неуязвимость
c.) PETY PETY – восстановление топлива для камеры дожига топлива (afterburner)



d.) CHILL OUT – охлаждение лазера
e.) NAPALM – неограниченный запас nuke (**ALT-s**)
Затем нажмите **ENTER.**

Scorched Planet

ALIAH – включение/выключвние неуязвимости
FATAL – получить все оружие и боеприпасы
Приведенные ниже коды позволят вам перейти на желаемый уровень:



LAVA2 – миссия 1 стадия 2
LAVA3 – миссия 1 стадия 3
GATE1 – миссия 2 стадия 1
GATE2 – миссия 2 стадия 2
GATE3 – миссия 2 стадия 3
CROC1 – миссия 3 стадия 1
CROC2 – миссия 3 стадия 2 **CROC3** – миссия 3 стадия 3
HEAT1 – миссия 4 стадия 1 **HEAT2** – миссия 4 стадия 2
HEAT3 – миссия 4 стадия 3



SkyNET *(новые коды)*

Нажмите одновременно ***ALT*** *и \. Во времая игры можете использовать следующие коды:*
NITROUS – замораживает лимит времени и ускоряет частоту кадров
SLUGS – получить полный комплект боеприпасов
SUPERTRACKER – получить motion tracker (для версии 1.01)
SURGERY – получить полное здоровье
TARGET – появление окошка прицеливания
WILLNOTSTOP – неуязвимость



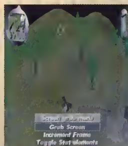
Shattered Steel (новые коды)

Нажмите ***ENTER****, введите код, нажмите* ***ENTER*** *еще раз:*



BCUA – восемнадцать больших ракет
BIGONES – 70мм пулемет Гатлинга
BLIPPLEBLOOPS – скорострельный лазер
BUMSAUCE – тяжелый скорострельный лазер
CAPONE – дополнительная поддержка
CGQ – восемь больших ракет
CHERNOBYL – атомный заряд
CLEESE – изменение режимов анимации
CURVEOLINES – 50мм пулемет Гатлинга
OINGLEBERRY – тяжелый лазер
DOGAN – 120мм пушка
EATMYSHORTS – миномет
FISHHEAOS – ракеты с инфракрасным наведением
FNORO – 210мм пушка
GFY – восемнадцать малых ракет
GONZALES – ускорение
HARDCODE – 30мм пулемет Гатлинга
HENCHMAN – генерит вам в помощники shiva runner
IMOUTTAHERE – успешное завершение миссии
KICKSOMEBUTT – 64 заряда для тяжелого лазера или 64 малых ракеты
KWAHAMOT – радарные ракеты
LOCKANOLOAO – полная зарядка всего оружия
MONKEYSLUNCH – изменение текстур случайным образом
NAPALMINTHEMORNING – миномет FAE
NUMBERCHANGER – катящаяся мина
PYROTEK – много огня
RAGNAROK – катапультирует вас из аппарата и взрывает его голову
RATSNEST – средний лазер
ROORIGO – генерит вам в помощь два вертолета
SMITE – уничтожение выбранной цели
STOOL – миномет
TELEPORT (x=1-512) (y=1-512) – телепортирование в любую точку текущей карты
TINKERBELL – nova

SWIV 3D



При запросе имени нового пилота введите **SWIV!AndLetDie**. После этого вам опять будет предложено ввести имя пилота – теперь уже пишите собственное. После этого в меню появится строка ***"Enter Level Test Mode"***, позволяющая выбрать уровень, а в меню ***Setup*** – строка ***Debug Control On\Off***, которая выводит на экран координаты вертолета или БМП в пространстве.
Помимо того, при нажатии ***F11*** появляется меню, где:
Grab Screen – граббер экрана;
Toggle Stat Elements – отключение/включение карты, индикатора здоровья и других вспомогательных элементов;
Increment Frame и курсор ниже – модификация игрового экрана.

Tomb Raider



Для перехода на следующий уровень: удерживая нажатой клавишу ***Shift***, сделайте один шаг вперед, один швг назад, отпустите ***Shift***, повернитесь три раза вправо на 360 градусов и прыг-

ните вперед.
Для получения полного вооружения: удерживая нажатой клавишу ***Shift***, сделайте один шаг вперед, один шаг назад, отпустите ***Shift***, повернитесь три раза вправо на 360 градусов и прыгните назад.

Wages of War *(новые коды)*

Коды вводятся только заглавными буквами:

BLOOD MONEY – *включение/отключение режима ввода читов*
ADJECTIVES – все оружие, предметы, боеприпасы, снаряжение и максимальные показатели наемников
911 – выбранный наемник получает 10 пакетов для оказания первой помощи
BANG – активация связей уничтожения объектов
BILL – все оружие, снаряжение и специальные предметы
DEADMAN – убивает всех противников
ELBOW ROOM – выбранный наемник получает 999 поинтов для выполнения действий
EXPLODE – активация связей уничтожения объектов
FILL MAGAZINE – у Abdul'ы появляется по два экземпляра всех предметов
HOUR – к игровому времени прибавляется час
LIBERTY – выбранный наемник получает все оружие и максимальные показатели
MMIN – прибавляет ко времени миссии пять минут
MORTAL – статус текущего наемника приводится к среднему уровню



NOUN – максимальные показатели для выбранного наемника
OH BOYS – возвращает клоунам нормальный вид
OH DARN – на карте в случайных местах взрывается сто мин
SEND IN THE CLOWNS – клоунизация персонажей
SET MINE – установка мины в позиции выбранного наемника
SMOKE – выбранный наемник получает 25 дымовых гранат
STATS – увеличение показателей выбранного наемника до максимума
TIMERS – выбранный наемник получает 10 ранцевых зарядов и 10 взрывателей current
VERB – выбранный наемник получает по одному магазину ко всем типам оружия

War Wind *(обновленные коды)*

Во время игры нажмите ***ENTER****, введите код и нажмите* ***ENTER*** *еще раз:*
!Golden Boy – 5000 ресурсов
!I am the Bishop of Battle – выиграть сценарий
!The Sun Also Rises – отключение тумана войны
!On a Mission From Gawd – ускоренное строительство и сбор ресурсов gathering
!Oh Come All Ye Faithful – быстрая вербовка новобранцев
!Pump an Arhn – лидер вашего клана получает полный престиж
!The Great Pumpkin – победа во всей компании



XS

Введите в качестве имени **PENSION** или **MEDICAL**. Вы получите доступ к двум секретным уровням.



ZPC

Включение режима Бога – удерживая нажатой клавишу **CTRL** введите слово ***"tetsuo"***.
Для восстановления жизненных сил – удерживая нажатой клавишу **CTRL**, введите слово ***"ack"***.

Zона Гэймера

От Гэймера: “До сих пор не могу понять, как мне удалось уговорить редакционную тусовку отдать мне эти несчастные десять страниц в конце номера! Да, должен сказать, битва была жестокой и изнуряющей, и “залпы тысячи орудий каждые пять минут сливались в протяжный вой”...

Однако же и наконец-таки, осмысленная мечта последних двух-трех месяцев моей сознательной жизни свершилась! Не буду вдаваться в подробности, что есть в Gamer’s Zone и что будет в дальнейшем - думается, у самих глаза имеются, разглядите. Разве что стоит выразить искреннее благодарствование ребятам из M.S. за призы в викторине и кроссворде.



Есть и другая тема для обсуждения. Потому как, насколько показывает практика, больше всего вопросов вызывает моя личность и то, откуда я взялся. Почему-то все пытаются решить для себя, что Гэймер - это обычный помешанный на компьютерных играх чувак, каковых много, в меру сил и способностей позирующий для фотокамеры и затем заставляющий редакцию всовывать себя чуть ли не на каждую страницу номера.

Ну что тут можно сказать? Кое-что из этого верно, особенно последнее. Вообще же, воспринимайте меня как угодно! Все равно я есть то, что я есть, и мнение других на то, что я есть, никак не влияет! Официальная точка зрения такова: я появился вместе с первыми компьютерными играми и обитаю во Вселенной Компьютерных Игр, периодически и по мере желания объявляясь в редакции “Навигатора”; общий лозунг звучит так: мы верим - этот мир реален. Не стану тут ничего пояснять и опровергать, замечу лишь, что в это мир можно не только верить, как наивно полагают некоторые сотрудники редакции, - в нем еще и жить можно, причем достаточно неплохо. Собственно, ради смеха мы тут смоделировали вариант моего “тамошнего” жилья - см. ниже по странице.

Видимо, это все, что я хотел сказать в рамках предоставленного мне слова в пределах второго номера. Просьба напоследок: я сейчас занят кипучей деятельностью по придумыванию моей Gamer’s Zone и буду рад любым соображениям о том, что туда можно воткнуть.”

DUKE NUKEM 3D

"Люби своего врага, как он любит тебя"



Кто не играл в Duke Nukвm 3D на Dukemвtch? Покажите мне такого человека, и я скажу ему, что он не видел жизни, и вообще мало смыслит в 3D action. К вашим услугам – нуль-модем, модем, сеть. Интернет, наконец!

Каждый выработал свою тактику, у каждого – свой стиль игры. Кто-то лредпочитает затаиться в укромной нише и подкарауливать друга своего с RPG наготове. Если честно, никогда не любил таких – бегаешь, как идиот, ло всему уровню, ищешь его, и когда он тебя в итоге приканчивает, первая мысль – ну наконец-то! Вообще же, обычно потайных мест не так много, и, изучив за первые десять минут тактику подобного "нехорошего человека", начинаешь двигаться от одного потайного места к другому, простреливая их с упреждением. В какой-то момент слышится сдавленный крик...

Другой часто используемый вариант тактики – безостановочное движение. Не задерживаясь ни на секунду, мчишься по всему уровню; заметив противника, стреляешь олять же на ходу, пролетаешь мимо него, разворачиваешься, снова стреляешь, и так до победного конца. Четкого противоядия против подобной тактики не существует: здесь надо смотреть по уровню противника. Если это не асс, то он скорве всего будет в основном мазать. Тогда лучше стоять на месте, аккуратно смещаясь вправо-влево, и потщательнее прицеливаться (и если вы с RPG или чем-то лодобным, то стрелять надо на ход). А вот если с вами борется знаток своего дела – то уж извините. Как повезет.

Еще один вариант – применять лрыжки, скольжение боком (strafe) и не столько бегать, сколько ходить. В лринциле, это одна из наиболее профессиональных тактик – потому как очень сложная и требует высокой реакции. Умение уворачиваться, не теряя при зтом прицела, – слособность, наличию которой можно только завидовать.

Вообщв же, число тактик измеряется числом людей, имевших счастье добраться до Duke Nukem 3D на Dukematch. Для меня олтимальной является "тактика бега с Shift'ом" на совмещении функций мыши и клавиатуры. Мышь обеспвчивает высочайшую маневренность и потрясающие возможности при скольжении боком, однако не дает скорости. Твк что, два пвльца на Shift и на стрелку вперед, и лошел! Выстрел – тоже мышью. Если встречаю лротивника – стреляю и обращаюсь в бегство. Если он еще жив (в лринциле, нечастое явление), то дальше разворачиваюсь и бегу обратно, ло идее, ему навстречу. Если он обратился в лреследование – то тут-то ему и крышка. Он ведь не ожидает, что мы мчимся навстречу друг другу, как два курьерских поезда. Если же сам пустился наутек, – так отлично, он не ждет преследования и скорее всего позволит сесть себе на хвост, и тогда его секунды опять же сочтены. Но, плюс к тому, для разнообразия я часто, лустившись в бегство, не бегу назад, а



■ Открытые пространства и RPG - если честно, вещи несовместимые



■ Почувствуй себя говядиной в морозильнике, дружище!



Эй, друг, никак у тебя крылья поотросли? Ща подрежем!



Вместо противника видеокамера панорамирует меня самого

прячусь под ближайший "куст" (он же – ящик, колонна, закуток) и жду, пока мой радующийся преследователь не пронесется мимо. Ему вслед пойдет пара пуль из винтовки... Ну и, конечно, сдабриваю всю эту радость несколькими вариациями тактик, чтобы сохранить эффект неожиданности – иначе какой от всего этого толк, коли враг каждый твой поступок заранее наизусть знает!

Далее я привожу несколько принципов (всего-то парочку), которые могут пригодиться. Не скажу, что это из одного лишь моего личного опыта. Были и еще ковкакие источники. Которых я не назову, дабы вы пребывали в убеждении, что это я такой умный (хехе!). Вообще же, народ, где я тут чего не так сказал, – отсылайте свои "фи!" в редакцию. Если верно поправите, то в следующем номере мы свои ошибки-то подкорректируем. Пометьте только, что это в статью по Duke Nukem 3D.

Принцип первый

RPG против RPG – противостояние мамонтов! Потому как один раз наступил – и нет человечка. Если ваш оппонент присоседился к названному оружию уничтожения, то ни в коем случае не стойте на месте, но и не носитесь кругами, оглашая округу винтовочными выстрелами. Пара выстрелов – отход на пару шагов – еще пара выстрелов – еще пара шагов.

Принцип второй

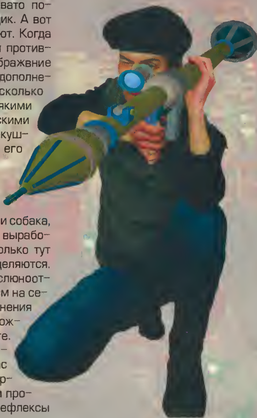
Выбирайтесь на открытое пространство. Зажмите клавиши бега, движения вперед и поворота (направо или налево). В результате вы начнете наворачивать круги вокруг своего оппонента. Практика показывает, что при этом вы схлопочете гораздо меньше свинца и взрывчатки, чем ваш доблестный друг, в данный конкретный момент являющийся врагом, и по возможности – минимально доблестным.

Принцип третий

Загрузившись через достигнутые развитием прогресса средства сообщения и приготовившись к нелегкой битве, начните с малого. Нажмите клавишу I, дабы появился прицел, и W, чтобы включить режим отображения оружия. Чем хорош первый режим, понятно, – без него бывает трудновато понять, куда пойдет снарядик. А вот второй – это не все знают. Когда он включен, над головой противника будет крутиться изображение его текущего оружия. А в дополнение к тому, он может сколько угодно приседать за всякими там стально-металлическими корягами – у него над макушкой маячок, который его всегда выдаст.

Принцип четвертый

Всякая собака знает, как выглядит Duke Nukem. Однако, на то она и собака, что у нее рефлекс на него выработан, как у павловской, только тут вместо слюны пули выделяются. Как пресечь названное слюноотделение? Стать непохожим на себя. Безо всякого применения грима, каковое и невозможно, просто присядьте. Можно на открытом пространстве. Противник вас не сразу распознает. Вернее, умом-то он, может, и просечет, что к чему, а вот рефлексы запоздают. И у вас будет право первых выстрелов.



Принцип пятый

Допустим, на клавиатуре вы используете для выстрела правый Ctrl (или левый, если не пользуетесь мышью). Запустите Setup, Controller Setup и поставьте на ту же самую клавишу выстрела использование аптечки – той, которая вызывается на M. Во время боя выстрел и восстановление жизни будут производиться у вас одновременно (конечно, если есть Medkit). Вообще же, лично для меня этот принцип безо всякой поль-


■ Шринкованный Duke Nukem: мелкий, но по-прежнему грозный


■ Пуля в спину - нечестно, но действенно

зы, потому как я мышью стреляю...

Принцип шестой

Вас зажали в углу... Что делать?! Убежать без шансов – противник загородил выход!!! Ну и пусть стоит – перепрыгивайте через него. А если ещё и нажмете в полете клавишу разворота на 180 градусов (Backspace), то окажетесь у него за спиной и лицом к нему. Что надо сделать после этого? Правильно, нажать на клавишу выстрела.

Принцип седьмой

В дополнение к шестому принципу: если играете на клавиатуре, научитесь пользоваться разворотом на Backspace. Это гораздо быстрее, чем вдавливать поворотные стрелки. К "мышиным" героям этот принцип не относится – разворот с помощью мыши делается не медленнее, плюс можно вертануться не на 180 градусов, а, например, на 179...

Принцип восьмой

Научитесь двигаться боком, не теряя прицела. Страшная тактика. Превосходно владеющий ею становится наполовину неубиваемым. Рекомендую использовать для всего этого дела мышь, либо же скользить с помощью клавиатуры, а подправлять прицел мышью.

Принцип девятый

Мониторы, подключенные к видеокамерам, позволяют засечь противника. Только не попадитесь сами, стоя лицом к стене и позабыв об осторожности. И обратно, когда где-нибудь прячетесь, следите за видеокамерами – весело будет, если ваша позиция находится в радиусе их обзора.

Принцип десятый

Немногие прослышаны о том, что можно запрыгивать на голову противника. Что, не знали? Теперь будете знать. Толку от этого немного, потому как вы соскакиваете с вражьей макушки в ту секунду, как вражья макушка приходит в движение вместе с прочими частями фигуры. Жаль, нельзя ездить таким образом – тебя ищут, недоумевают, куда ты подевался... Увы. Однако, сбить противника с толку таким образом можно.

Принцип одиннадцатый

По кайфу бывает взорвать некий баллон с газом, когда противник пробегает мимо него. Еще лучше – врубить мину, затаиться и ждать, пока недотепистый олух попытается пролезть под лучом или перепрыгнуть через него; тут главное поймать момент, и не промахнуться по мине.

Принцип двенадцатый

Высотные потайные комнатки (на этажах и т.п.) – идеальные снайперские позиции. Только помните, что RPG в ряду снайперского оружия никогда не числилось и числиться не будет.

Принцип тринадцатый

Shrinker – прикольная вещица, но ей надо уметь пользоваться. В смысле, суметь раздавить друга своего сердечного, когда он уменьшится до крысиных пропорций. Рекомендуется присесть на корточки и давить, пытаясь на него наползти. Если друг сердечный забился в щель и кипит гордостью от своей находчивости – дайте ему выкипеть. Поясняю: встаньте над щелью и ждите, пока ему не стук-


■ Снайперская позиция, винтовка лежит на цели, и осталось нажать на курок

нет колокол возвеличиваться обратно до уровня человека. Его смерть будет мгновенной, потому как больше одного Duke Nukem'а в одной точке одновременно быть не может, и это закон джунглей.

Принцип четырнадцатый

В дополнение к предыдущему принципу: противовесом для Shrinker являются стероиды (и если вы этого не знали, то вы – еще больший тормоз, чем предполагают ваши друзья и знакомые). Когда ваш приятель садит по вам из сего неприличного оружия, извольте применить стероиды, и вы будете расти назад. А дальше – всадите в него боезапас, лучший из тех, что есть в котомке!

Принцип пятнадцатый

Опять же к вопросу о шринковании. Если стероидов нет под рукой, воспользуйтесь Jetpack, и покажите противнику комариный хвост – пусть гоняется, если совсем ненормальный. Вообще же, гоняться можно кругами (читай принцип второй), и спасвться от раздавливания можно, двигаясь кругами. Во втором случае, когда до превращения в лепешку останется промежуток времени, не превосходящий секундного, поверните на 90 градусов направо или налево, отбегайте и продолжайте кружение.

Принцип шестнадцатый

Научитесь слышать. Это еще во втором DOOM на первом уровне было: как звук опускаемой платформы, так бежим в помещение, где находится дверь выхода, и разбираемся с умником, решившим урвать шестерку. Грохот открывающихся дверей и всхрипы дышащего под водой Duke Nukem'а, чавканье от сапог бегущего через кислоту и жужжание Jetpack – тут много всего такого, что может навести на разные хорошие мысли о местоположении противника.



■ Сортир, мина на входе, три гранаты рядом и я в засаде за унитазом. А этот умник обрадовался, что мина видна, и полез за гранатами.........

Принцип семнадцатый

Upgrade к принципу номер шестнадцать. Приземлившись после прыжка, сразу присядьте и выпрямитесь – шум будет не столь оглушительным. Проходя через двери, закрывайте их за собой, – тогда преследователь, коль таковой сыщется, будет вынужден выдать себя, открывая их. Поднявшись наверх, вызовите лифт, – если за вами кто следует, то ему придется опустить кабинку и оказаться засеченным. Для вскрытия контейнеров применяйте Mighty Foot, а не пистолет. При обустройстве гранатных ловушек бросайте гранаты из положения сидя.

Принцип восемнадцатый

Как уже говорилось, на одном месте двоих стоять не может. Пробежав через телепортатор сразу же за своим противником, вы убьете его, если он еще там. Еще телепортвтор хорош тем, что, встав позади такового, вы окажетесь за идеальным прикрытием. Пули увидевшего вас противника будут телепортироваться, не долетая.

Принцип девятнадцатый

Хвала тем зонам, где есть, за чем спрятаться. Стрельните пару раз, чтобы заявить о своем присутствии, и спрячьтесь так, чтобы видеть вход. Вскоре, захлебываясь желчью в ожидании легкой поживы, влетит ваш друг-недруг, и попадет на мушку. Остается совсем немного – сделать так, чтобы он захлебнулся своей желчью окончательно.

Принцип двадцатый



■ Две голограммы, один настоящий. Но он не знает, который тут я, потому как я замер без движения. А вот я-то прекрасно знаю, где тут он!

Тот, кто использует "тактику бега с Shift'ом", быстрее своего оппонента откроет карту и экипируется. Тот, кто предпочитает подолгу корчиться в засаде, быстрее уничтожит своего оппонента, когда тот будет деловито пробегать мимо его укрытия.

Принцип двадцать первый

К вопросу о Night Goggles. В Multiplayer они дают два преимущества. Во-первых, позволяют засечь врага с большей дистанции. Во-вторых, в них куда как легче отличить Holoduke от настоящего Duke Nukem – по переливу цветов.

Принцип двадцать второй

Не стоит недооценивать двойку, тройку и четверку. Пулеизвергающее оружие обладает огромной убойной силой, высокой точностью при весьма неплохой скорости заряда и достойной уважения дальностью. Подчас обычная пистоля стоит любого RPG. Двух-трех пачек свинца, пущенных из пистолета, бывает достаточно для назначения похорон.

Принцип двадцать третий

По многочисленным отзывам, лучшим оружием ближнего боя является винтовка. Так было в DOOM (двустволка), так оно и в Duke Nukem 3D.

Принцип двадцать четвертый

Столкнувшись вплотную, одновременно с выстрелом попробуйте ударить ногой (клавиша ~). Нередко подобное совмещение действий оказывается полезным. Правда, требует недюжинной реакции.

Принцип двадцать пятый

Загнав вас в какую-то вонючую подворотню, приятель тратит на вас недельный запас RPG. Но вы еще живы. Но отстреливаться нечем – к сожалению, Mighty Foot на расстояние бросить нельзя. Что ж, сбейте гаденыша с толку. Пошлите сообщение, которое появилось бы, будь вы убиты: "Такой-то и такой-то killed". Приятель поверит и уберется восвояси, а вы сможете ускользнуть.

Принцип двадцать шестой

Ракета из RPG, выпущенная вплотную к противнику, уничтожит обоих. Глупо? Нисколечки, коль у вас жизнь на нулях, и вам уж остается одно только, что концы отдать. А так вы и его утянете за собой в могилу виртуальности. Гнить-то, конечно, обоим придется, ну да зато не так обидно...

Принцип двадцать седьмой

Противник укрылся за некой низкорослой преградой, и его не достать? Стреляйте из RPG в стену рядом с ним.

Принцип двадцать восьмой

Вражина пользует на вас свой RPG. Как тут быть, спросите вы меня? А куриц ловить пробовали, спрошу я вас? Курица мчится на короткую дистанцию, подскакивает, мчится в другую сторону, снова подскакивает... И так до скончания боезаряда в RPG.

Принцип двадцать девятый

Вас преследует некто нехороший? Бросьте гранату, и взорвите, когда этот некто на нее набежит. Некуда девать гранаты? Бросайте одну, жмите 6, бросайте вторую, снова жмите 6, бросайте третью... И садитесь в засаду – ждать, когда кто-нибудь попадет на территорию этого импровизированного



Вид выплевываемых вместе с кровью легких - что может быть лучшей наградой для победителя?



Поплыл наутек? Обломись - свинец тебя и под водой догонит!



Добро пожаловать на три ствола, дружище!

DUKE NUKEM 3D MULTIPLAYER



Мне крышка - он присел и уже стреляет, а мой выстрел пойдет выше цели

склада. И тогда жмите на выстрел, в последний раз! Помимо гранат, у вас еще и много мин? Ну, одна мина врага не убьет, нужна парочка. А если рядом набросать еще и парочку гранат, так это вообще кому-то хорошо придется.

Принцип тридцатый

Оружие в Duke Nukem 3D автоматически наводится на цель. Но не на близкой дистанции. Коли враг поблизости, так присядьте, и стреляйте сидя! Ваши подарочки попадут в цель, а его – в стену позади вас.

Принцип тридцать первый

Пробуйте минировать контейнеры. Сядьте спиной к контейнеру и поставьте на стену мину. Не имеет значения, как далеко стена, лишь бы луч упирался в контейнер. Бросьте за контейнером парочку гранат. И уходите...

Принцип тридцать второй

Идеальное место для установки мин – проходы, проходящие под углом в 30-35 градусов. Лазерные лучи в них не видны. Рекомендуется ставить такие мины вверху или внизу, чтобы вы сами потом могли через них пробрбться.

Принцип тридцать третий

Отыщите дверь, открывающуюся вверх. Сев на корточки, подложите мину точно под дверь. Дверь закроется, и мина при этом не рванет. Этот невинный сюрприз доставит вашему оппоненту массу незабываемых ощущений, когда взрывом ему оторвет ноги.

Принцип тридцать четвертый

Вентиляционные шахты часто содержат провалы. Приземлившись, немедля воткните мину. Отползите по шахте чуток и положите рядышком пару гранаток.

Принцип тридцать пятый

Под водой тоже бывают узкие норы. И они прямо-таки созданы для мин.

Принцип тридцать шестой

Телепортаторы – вообще вещь многоликая. Столь много применений можно им отыскать! Выйдя из телепортатора, начните с того, что установите мину. Бросьте рядом пару гранат. Вашему противнику понравится телепортироваться. Особенно последний раз, в последний раз.

Принцип тридцать седьмой

Взрыв мины накрывает ту точку, где она находится. Если луч покрывает значительную дистанцию, безбоязненно пробегайте через него по другую от мины сторону. Мина сработает, но на вашей жизни это никак не скажется. А противник, решивший вас подколоть, станет на одну ловушку дешевле.

Принцип тридцать восьмой

Всякий знает, что падение с хорошей высоты летально. И нет сему иного противоядия, кроме Jetpack либо лужицы воды внизу. Ой ли? Так уж и нет других способов спасения?! Дружище, посмотрите вниз, поставьте мину, и летите дальше, заново набирая скорость. А дальше, как обычно говорится в руководствах: "устанавливая мины, замедляйте падение, пока не достигнете земли."

Принцип тридцать девятый

Выпрыгнув из вентиляционной трубы, развернитесь и поставьте на стену мину. Доукомплектуйте содеянное парой гранат. Когда ваш противник приземлится в луч, он подумает о вас все, что он о вас думает.

Принцип сороковой

Если ваши друзья не читают "Навигатор", то не показывайте им эти принципы, и даже не заговаривайте о них. И жизнь ваших друзей станет намного богаче и полнее, когда они встретятся с вами в Dukematch!

Еще сорок принципов, или около того, будут опубликованы в третьем номере. Прошу прощения, господа, но в этот номер они не вписались чисто по пространственному критерию. Сами понимаете, объем журнала имеет свои прделы, и так далее и в том же духе...

Гэймер



ВИКТОРИНА

1. Command&Conquer. Red Alert. Планируется ли продолжение?



Если да, то каково его название, и как называется демо-версия этого самого продолжения, если таковая существует?

2. Star Control 3 — мир, где, как кажется, против вас настроена вся



Вселенная. Однако, есть раса, которой следует бояться более всего.

3. Dark Seed II не был бы тем, что он есть, если б не картины одного



замечательного художника, на фоне которых происходит действие. К слову говоря, по его эскизам были созданы модели пришельцев в кинофильмах "Чужой" и "Чужие II / III".

4. Стандарты качества графики все выше и выше, и продолжают расти.



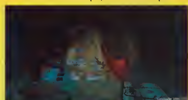
Глядя на F-22 Lightning, начинаешь верить, что этот прогресс может быть бесконечным. Однако же, здесь все богатство графики основывается на движке, имеющем свое название (какое?) Сколько всего существует (или разрабатывается) игр на второй версии этого движка, и как они называются?

5. Syndicate Wars — безусловный шедевр, бесспорное достижение



команды разработчиков Bullfrog... Между кем и кем разворачивается битва в Syndicate Wars? И в каких других частях Syndicate фигурировали эти кто-то и кто-то?

6. Череда головоломок, сдобренная значительной порцией кошмариков...



И вдруг — компакт с игрой, сам являющийся частью головоломки! О каких играх идет речь?

7. Сколько рас в этом усложненном подобии Warcraft, и как одним об-



щим термином зовутся вожди этих рас?

8. Эх, "Назад в будущее"... Люблю я этот фильмец — хорошо смотрится,



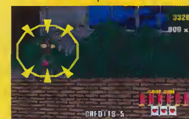
когда хочется поднять себе настроение! Какова связь между Toonstruck и названным фильмом? Назовите эту связь, и пожалуйста, поименуйте, как положено.

9. Что общего между Sea Legends и, например, SU-27 Flanker? Скажите



об этом, и укажите команду разработчиков в Sea Legends, благодаря которой существует это самое общее.

10. Продолжателем какого рода игр является Virtua Squad?



Назовите 3 такие игры, и объясните, почему Virtua Squad является их продолжателем.

11. Сомневаюсь, что у вас будут проблемы в определении названий





этих игр. Обе они детально рассмотрены в настоящем номере журнала. А вот с чем у вас возникнут проблемы, так это с объяснением того, какое между ними есть глобальное сходство (помимо того, что обе они —

стратегии).

12. Pandora Directive — детективный видеоквест на отнюдь не



видео бэкграундах. А помните, была первая часть? А помните, кто играл там Текса Мэрфи? А как задействован этот кто-то в Access Software, создавших игру, и был ли он как-то задействован в самой Pandora Directive?

13. Безусловно, всякий поклонник спорта сразу узнает эту футбольную игру, появившуюся сравнительно недавно (review по ней мелькнуло в первом номере "Навигатора"). Сейчас эта игра заняла достойное место в интернетовском Top 100. И рядом с ней идет еще одна игра, и того же разработчика. Что это за игры? Кто



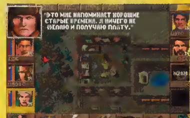
разработчик, и кто издатель? Какие еще есть игры по той же тематике и с аналогичной приставкой в конце названия (назовите хотя бы одну)?

14. Что это за игра? И существует ли глобальное сходство между



наземными войсками здесь и в Command&Conquer?

15. С какими другими играми, как правило, сравнивается Jagged Alliance? Назовите две такие игры (но не перечисляйте первые-вторые-третьи части). Какая недавно вышла игра, практически повторившая все основные идеи Jagged



Alliance, и кто издал эту игру? Сколько всего частей существует у Jagged Alliance?

Первый приз за Викторину:
Звуковая плата GRAVIS PHOENIX !

Первый приз за Кроссворд:
Колонки YAMAHA YST-M20DSP !

Второй, третий и четвертый призы за Кроссворд и Викторину:
Video-CD
по вашему выбору

Имена победителей будут опубликованы в четвертом номере "Навигатора"

По желанию, можно прилагать к ответам какое-нибудь свое высказывание, касающееся игровой тематики, например, "Come and get some! Готов сразиться с кем угодно в Duke по такому-то телефону", или "C&C круче, чем любой Warcraft, что могут какие-то там орки против танков!".

Ответы на Викторину и Кроссворд присылайте любым доступным вам способом:
E-mail — bib@ropnet.ru
FIDO — 2:5020/863.17
Почта — Москва, 123182, а/я 2.

Как определяются победители?

Элементарно — по принципу, кто первым прислал правильный ответ. Если правильных ответов не наберется достаточное число — будем смотреть по тому, кто ближе всех подошел к решению.

Заметьте, многие вопросы в Викторине включают в себя по нескольку подвопросов, и ко всему прочему, для некоторых из этих подвопросов нет однозначных решений. Так что старайтесь отвечать пространно, и исходите из того, что лучше сказать лишнего, чем недосказать нечто важное (впрочем, давать ошибочные версии наравне с правильными тоже не стоит).

Не забудьте назвать себя!

Помимо решения кроссворда или викторины, необходимо указать:

1) Ваши имя и фамилию, а также место проживания (например, Василий Васильев, Байконур).

2) За призом можно приехать в Multimedia Service либо заказать по почтовой пересылке. Укажите, какой из этих вариантов вам предпочтительнее. Исходите из того, что лучше приехать на фирму — потому как сами знаете, как иногда работает наша российская почта.

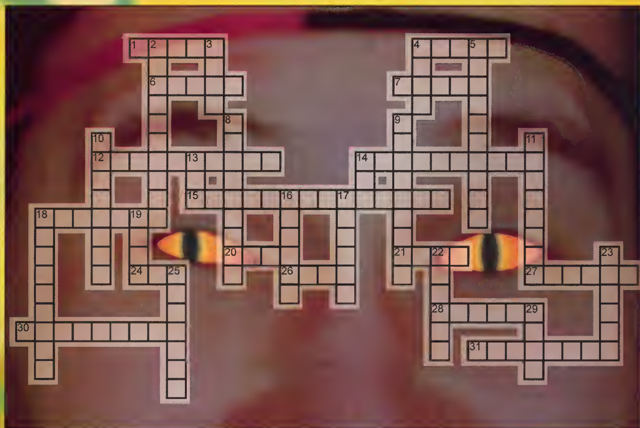
3) Если за призом вы готовы ехать на фирму, укажите телефон, по которому с вами можно будет связаться. Если вы верите в возможности почты — то нужен ваш обратный адрес.

4) Взгляните рекламу Multimedia Service в конце журнала. Видите 4 Video-CD? Укажите один из четырех фильмов, какой вам больше нравится. Прислав решение вторым, третьим или четвертым, вы получите названный вами фильм.

Призы предоставлены ЗАО "Multimedia Service"



КРОССВОРД



По горизонтали

1. *****: Legend of the Fortress. 4. Что такое NHL'97, FIFA'97, Links 386Pro, International Tennis Open? 6. Какую клавишу необходимо нажать, чтобы отправиться обедать, не выгружая Duke Nukem 3D? 7. В ролевой игре experience определяет ***** персонажа. 12. Отринутая родина Dynamix. 14. Чаще всего встречающийся босс в Duke Nukem 3D. 15. Gabriel Knight, Harvester, 11th Hour, (***). 18. Персонаж в Dark Legions, обладающий достойными уважения навыками врачевания. 20. Unreal — это мечта всех думеров, а **** — те, кто готовятся воплотить эту мечту в реальность. 21. Я скажу лишь одно слово. Вот оно: BattleTech. 24. Один из крупнейших мировых производителей компьютеров. 26. Вторая часть его имени — drive. Сначала его не существовало, но потом он появился, и сейчас трудно найти компьютер, где бы его не было. 27. Небо, ставшее сетью для продолжившихся киборговых войн (игра слов). 28. Он не бог. Он — всего лишь тот, кто сделал DOOM. 30. Разработчик, сподобившийся создать F-22 Lightning. 31. Монстр в DOOM II.

По вертикали

2. Предводительца роботов в Rise of the Robots I/II. 3. **** and Rule of Ancient Empires. 4. Dark ****. 5. Вторая часть названия LBA. 8. Сумеречный пират Эрина Робертса (игра слов). 9. Рай и ад в понимании LucasArts. 10. Думательный забег Bungee Software на территорию Macintosh (игра слов). 11. Сможет ли Prey перебить популярность Quake в трехмерных королевствах (игра слов)? 13. Демон, который в DOOM II появляется уже на первом уровне. 14. Мощнейшее оружие в культовой 3D action игре (цифры в конце названия не включены). 16. Сначала появился ******. А потом появился Hind. 17. Жанр, царствующий на игровых автоматах. 18. Один из основных мировых разработчиков игр класса wargame. 19. Ресурс ****-matter в Deadlock. 22. Люди удивляются, когда эта фирма выпускает не квестовые игрушки. Причем, в последнее время удивляться приходится все чаще и чаще. 23. Игра всех времен и народов номер один. Изобретена в России. 25. Злой шут-волшебник из анимированного квеста Westwood Studios. Названный квест уже претерпел целых два продолжения. 29. Одна из рас в одной из самых популярных real-time стратегий.

Ответы принимаются до 10 мая!

Кроссворд и Викторина составлены ***Гэймером*** по собственному волеизъявлению и ко всеобщему одобрению

COMPACT disc DIGITAL VIDEO

VIDEO CD

VIDEO CD

Ваше новое VIDEO

DOLBY SURROUND STEREO

- Hi-Fi стерео звук
- цифровое видео
- компактность и долговечность
- универсальный формат

MULTIMEDIA SERVICE совместно с WEST VIDEO представляет:



фантастический боевик
в главной роли:
Джек Скалиа



ужасы
в ролях: **Майкл Гросс, Хилари Суонк**



боевик
в главной роли:
Гэри Дэниелс



боевик
в ролях: **Джефф Уинкот, Бриджит Нильсен**

... и еще более 200 наименований отечественных и зарубежных фильмов на VIDEO CD

Компьютеры Вашего дома от MULTIMEDIA SERVICE – это: высокое качество, совместимость и доступность по цене!

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ:



Advanced Gravis: Ultra Sound P&P (Pro)
Turtle Beach: TBS 2000; Tropez Plus; Pinnacle
Yamaha: SW-20 PC; 08-50XG; SW-60XG
Creative: AWE 32 P&P; AWE 64 P&P
ESS: ESS 1868 P&P (16 bit, Stereo)

CD ROM и CDR системы:



CD ROM (IDE):
Panasonic, Hitachi, Pioneer
CDR: **Yamaha:** CDR-400C, CDR-400T, CDE-400T (4x/6x; SCSI-2)
Philips: CDD 2600 (2x/6x; SCSI-2)



CPU: Intel Pentium 100–200 МГц
Системная плата: Intel Triton 2 HX
Память: MICRON; TI
HDD: QUANTUM; SEAGATE; WD Caviar
SVGA: MATROX; TSENG LABS (ET 6000); S3
CD ROM: PANASONIC; HITACHI
Мониторы: HITACHI; SAMSUNG; DAEWOO
Акустика: YAMAHA Media Technology Division

МОНИТОРЫ:



HITACHI: 15" 0.28 NI LR CM 1587-15MVX
17" 0.25 NI LR CM 1721MVX-PRO2
SAMSUNG: 14" Sync Master 3NE NI LR (MPR II)
15" Sync Master NI LR (MPR II) GLi

ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАТЫ:



MATROX: Matrox Mistique 2-8 Mb SGRAM
Matrox Millennium 2-8 Mb WRAM
S3: S3 VIRGE 3D 2Mb
S3 Trio 64 V+, 2Mb, Hard MPEG Player

MIDI клавиатуры FATAR:



FATAR: Studio 610; Studio 610 Plus; StudioLogic 161 *(NEW)*; StudioLogic 760 *(NEW)*; StudioLogic 880 *(NEW)*; Studio 900; StudioLogic 1100 *(NEW)*; StudioLogic 2001 *(NEW)*

Акустические системы YAMAHA



YST-MSW10 YST-M5 YST-M15 YST-M20DSP



Приглашаем к сотрудничеству все заинтересованные организации Москвы.
Гибкая система скидок, низкие оптовые цены, рекламная поддержка постоянных партнеров.
Москва, ул. Велозаводская, д. 4, тел/факс: (095) 275-2431, 275-6701

"**Принцип тринадцатый.** Shrinker – прикольная вещица, но ей надо уметь пользоваться. В смысле, суметь раздавить друга своего сердечного, когда он уменьшится до крысиных пропорций. Рекомендуется присесть на корточки и давить, пытаясь на него наползти. Если друг сердечный забился в щель и кипит гордостью от своей находчивости – дайте ему выкипеть. Поясняю: встаньте над щелью и ждите, пока ему не стукнет колокол возвеличиваться обратно до уровня человека. Его смерть будет мгновенной, потому как больше одного Duke Nukem'a в одной точке одновременно быть не может, и это закон джунглей."

"**Принцип двадцатый.** Тот, кто использует "тактику бега с Shift'ом", быстрее своего оппонента откроет карту и экипируется. Тот, кто предпочитает корчиться в засаде, быстрее уничтожит своего оппонента, когда тот будет деловито пробегать мимо его укрытия."

"**Принцип тридцать девятый.** Выпрыгнув из вентиляционной трубы, развернитесь и поставьте на стену мину. Доукомплектуйте содеянное парой гранат. Когда ваш противник приземлится в луч, он подумает о вас все, что он о вас думает."

из статьи "Duke Nukem 3D: Люби своего врага, как он любит тебя"

Нет Ничего Невозможного – это утверждение доказано многими философами, и постепенно к пониманию его правоты приходит наука. В человеке заложены гигантские непознанные способности, и среди них – создание собственного мира, собственной реальности. Это возможно – заставить свои мысли обрести вещественную форму. Материализовать свои фантазии. Добавить в новородившийся мир красоту и уродство, совершенство и антигармонию, поселить в нем своих героев – и стать героем самому.

Мы создаем свое собственное измерение, за границами той серости и обыденности, каковой подчас является наша повседневная жизнь. И мы верим – этот мир реален. Реален не в меньшей степени, чем существующая действительность. "Навигатор игрового мира" – средство, которое мы используем для достижения поставленной перед собой цели. Цель состоит в том, чтобы дать играм жизнь на страницах журнала, сделать его ключом для постижения иного измерения, лежащего там, где кончаются привычные три.

"Реальность есть нечто, что мы воспринимаем как реальность."

Людвиг Фейербах

